N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick



the future network
Media with passion

y'a que nous qu'on l'a

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW

la version PC mise à nu

News et Beta-Versions : Perimeter - Ground Control 2 - Battlefield Vietnam - Far Cry

Dossiers : Les mods changent l'add-on - Musique et jeux : un accord en demi-ton

Tests : Deus Ex : Invisible War - Castle Strike - Combat Mission 3 : Afrika Korps

Numéro 157 • Mars 2004 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

DEUS EX : INVISIBLE WAR • CASTLE STRIKE • COMBAT MISSION 3 : AFRIKA KORPS Joystick 157 MARS 2004 • 6,50 €

Hybrid, Plone, Spooky, Air, Boards of Canada, Plaid, Incubus, Underworld, Zero 7 et la radio shoutcast Groove Salad. Voici la liste de drogues douces (ou pas) consommées pour boucler ce numéro sereinement. Chez Joy, on se caresse les neurones tendrement, en musique.

Sommaire

157 MARS 2004

62



TESTS
Encore un mois de vaches maigres côté tests, et malgré un Deus Ex en demi-teinte, on a quand même réussi à dégoter une ou deux bonnes choses, comme un Combat Mission 3 qui réjouira les aficionados du genre.

88



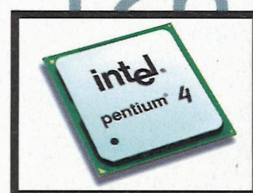
DOSSIER
Dans la conception d'un jeu vidéo, la musique est souvent la dernière chose à laquelle pensent les développeurs. Manque de temps ? D'argent ? D'intérêt ? Faskil a tendu l'oreille pour en savoir plus.

96



RÉSEAU
Un avant-goût de la toute prochaine Coupe de Monde 2004 d'eSport, qui se tiendra à Poitiers, des news du jeu online, des Try Again et une petite Chronique en guise de dessert. Cyd sait comment vous gâter, bande de veinards

126



MATOS
C_Wiz s'est enfermé pendant plusieurs jours, seul, les yeux dans les yeux avec le dernier bébé d'Intel : le P4 Prescott. Une fois le sample de test carbonisé, il s'est consolé en écrivant un topo sur les cartes graphiques de 2004. Serviable ce petit.

Couverture
© Ubi Soft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale – Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85

Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Lâm Hua, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Anne Pavan (correctrice), Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Viviane Fitas, Nicolas « Incolas » Cerrato

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 41,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Guillaume Launay

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit Vente au Numéro : Olivier Riva

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro contient un CD Wanadoo collé en page 11, hors export. Il comprend également un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin février
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE
ECRITS SPECIALISES
2002

REFLEXION FAITE

Dark Age of Camelot™

Trials of Atlantis™

Extension Officielle

Tout le monde replonge le 25 fevrier

GEN 4 PC "Un sans faute... un des meilleurs add-ons jamais publiés pour un univers persistant".

GAMESPY.COM "Trials of Atlantis s'avère un jeu indispensable pour les hardcore gamers".

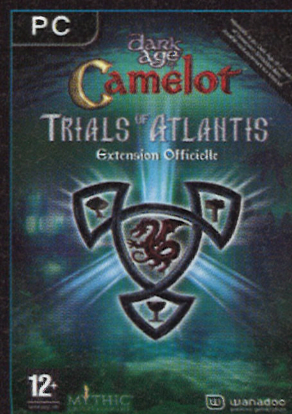
PC JEUX "DAOC est le jeu de rôle online le plus populaire du moment".

PC TEAM "les nouvelles textures sont superbes".

PLAYGUIDE "...encore plus de régions à visiter".

JOYSTICK "le moteur graphique... permettra un bien meilleur rendu des scènes sous marines et de la texture des sols".

GAMEKULT.COM "Voilà qui ravira à n'en pas douter les amateurs de monstres vaguement équidés".



PC CD ROM

Jeu de rôle massivement multijoueurs jouable exclusivement sur internet et nécessitant les jeux Dark Age Of Camelot, l'add-on Shrouded Isles et un abonnement en cours de validité

12+

www.pegi.info

MYTHIC™ ENTERTAINMENT



wanadoo

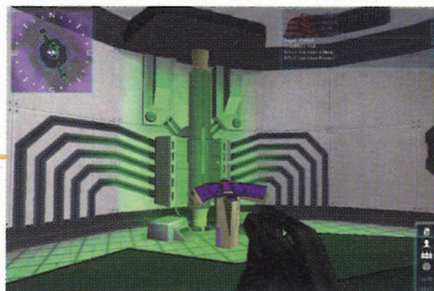
positive generation

DVD-Rom CD-Rom

sommaire #157

Nous y voilà enfin. Deux ans qu'on vous parle de mettre ***un DVD avec Joystick. Deux ans d'attente*** *et de tergiversations. Ouf ! Ayé ! Les 2 CD existent* ***toujours mais c'est pour les retardataires qui n'ont pas*** *encore de lecteur DVD. Dépêchez-vous car cette* ***double édition CD/DVD ne durera pas éternellement.*** *Surtout que si vous êtes encore coincé au CD, vous* ***loupez une grosse partie des nouveautés du mois !*** *La rubrique Sommaire CD prend au passage un coup* ***de jeune (avec un nom trop inattendu, trop fou :*** *« Sommaire DVD », wow). On commence maintenant par* ***le contenu exclusif au DVD du reste.*** *C'est notre côté pousse au crime. Avec plus* ***de démos,de mods, de patches au programme*** *et des bonus du calibre de Planetside et Shadowbane* ***en version d'essai, vous allez bien vous payer un*** *lecteur de galette moderne non ?*

Tbf



PLANETSIDE



SHADOWBANE

DVD

PLANETSIDE

Genre : MMOFPS
Développeur : Sony Online Entertainment
Éditeur : Ubi Soft
Site Internet : http://planetside.station.sony.com
Config minimum : Windows 98/2000/Me/XP, Processeur 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte 3D 32 Mo, DirectX 8.1, connexion Internet haut débit
Config recommandée : Windows 98/2000/Me/XP, Processeur 1,6 GHz, 512 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo, DirectX 9.0b, connexion Internet haut débit

En résumé

Depuis des milliers d'années, la République Terrienne est la seule force gouvernementale de la galaxie. Un beau jour, une expédition découvre un nouveau monde du nom d'Auraxis en explorant un « trou de ver » (version moisie du trou noir). Lors de la phase de colonisation de la planète, trois bases principales sont créées et des avant-postes sont placés un peu partout. Des traces d'une race ancienne sont également découvertes et les scientifiques inventent une méthode de renaissance stockant le code génétique humain. Trois empires s'affrontent dans l'univers de Planetside : la République Terrienne, la Nouvelle Conglomération et la Souveraineté Vanu. Chaque empire a ses avantages et inconvénients sur l'équipement et les véhicules disponibles. En tant que jeune recrue, vous devez choisir un empire et gagnez de l'expérience sur le champ de bataille. Avec vos points d'expérience, vous achetez des certifications pour conduire des véhicules, porter une armure plus importante ou utiliser de nouvelles armes. L'objectif de chaque empire est de capturer et de contrôler le maximum de bâtiments sur les différents continents de la planète.

Installation/Connexion

Après avoir installé PlanetSide, connectez-vous sur la page http://cmt.ubisoft.fr/planetside_joystick/. Tapez une adresse e-mail valide pour recevoir votre clé CD. Elle vous permettra de jouer gratuitement pendant une semaine. Créez ensuite un compte Station sur le site www.station.sony.com ou utilisez votre compte Station si vous jouez à Everquest ou Star Wars Galaxies. Connectez-vous au jeu puis cliquez sur Subscribe pour activer l'abonnement et tapez la clé CD. Reconnectez-vous au jeu et vous pouvez maintenant télécharger les mises à jour du jeu. Quelques heures après, vous pouvez cliquer sur Play ou Training pour lancer la partie.





Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

SHADOWBANE



Genre : MMORPG
Développeur : Wolfpack Studios
Éditeur : Ubi Soft
Site Internet : www.shadowbane.com
Config minimum : Windows XP/Me/98, Processeur 500 MHz,
128 Mo de RAM, Carte graphique 16 Mo, connexion Internet haut débit.

En résumé

Le monde d'Aerynth est au bord du chaos après un millénaire de conflits. Une épée magique du nom de Shadowbane, qui a permis dans le passé de changer le cours de trois grandes guerres, fait rêver les habitants du royaume et mettra un terme à la guerre actuelle. Vous devez choisir une race et une profession en début de partie puis chercher des joueurs pour être rapidement dans un groupe et un peu plus tard, dans une guilde. Vous décidez ensuite de remplir des quêtes, gérer votre maison, construire des villes ou assiéger des châteaux. Des zones de chasse sont assignées à des guildes pour les joueurs décidant de monter en niveau rapidement, mais le cœur du jeu reste les combats massifs entre joueurs au nom de leur guilde ou pour conquérir une ville.

Installation/Connexion

Après l'installation de Shadowbane Gold, le logiciel se met à jour. Vous devez ensuite créer un compte sur ubi.com et cliquez sur Subscription. Tapez alors le code **SET-77R1-LNAo-PBKD-CMo9** pour avoir quinze jours d'essai. Connectez-vous ensuite au serveur de jeu pour commencer la partie.



Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Oui oui, le mois prochain on pourra peut-être même coller directement votre sélection en fond d'écran, si vous êtes sage.
ATTENTION : Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.
ATTENTION BUG : Exceptionnellement, le lien booklet sur le DVD ne fonctionne pas pour ce mois-ci. Installez Acrobat Reader du répertoire /booklet si vous ne l'avez pas encore et cliquez sur le fichier BookletJoystick157.pdf pour consulter ou imprimer la solution du mois.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD/DVD sans passer par l'interface ?

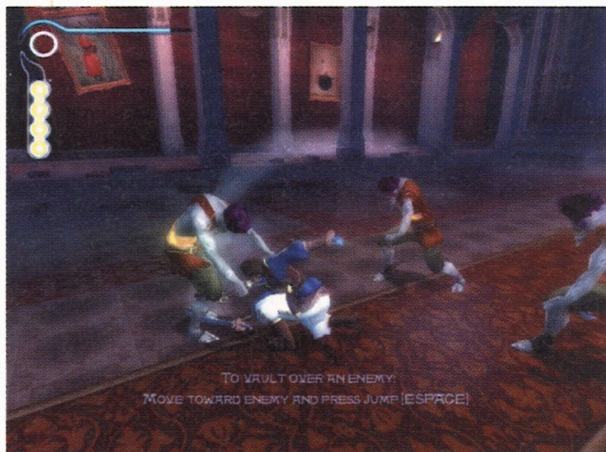
Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr
(jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Les démos

Répertoire \DEMOS



PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS

Genre : Action/Plates-formes
Développeur : Ubi Soft Montréal
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.prince-of-persia.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, Processeur 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique Geforce3 ou + (sauf Geforce4 MX), Radeon 8500 ou + et Parhelia, Carte son
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, Processeur 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique Geforce4 ou + et Radeon 9500 ou +, Carte son 3D

En résumé

Pour ce Prince of Persia, on a plutôt affaire à un remake de la série qu'à un quatrième épisode. Le personnage que l'on incarne est un jeune prince ténébreux et sportif. En visitant un palais conquis par son père, il trouve une dague magique lui permettant de contrôler le temps. Par un excès de bonté et guidé par un vizir malfaisant, il ouvre ensuite un sablier géant, libérant ainsi les Sables du Temps. Tous les humains du coin se retrouvent alors transformés en démons et le rôle du prince sera de rétablir la paix en détruisant toutes les Créatures de Sable. Agile comme un singe et capable de courir sur les murs, le prince devra échapper à différents pièges dans les couloirs du palais. La démo vous permet de jouer à quatre niveaux différents, histoire de vous montrer les capacités du prince sans et avec la dague.

Touches

Pour redéfinir les touches en cours de partie, allez dans Options › Controls

Z,Q, S et D	pour déplacer le prince
MAJ	pour marcher
ESPACE	pour sauter
BG Souris	pour attaquer à l'épée
BD Souris	pour effectuer une action spéciale
E	pour utiliser la dague du temps
R	pour faire un retour arrière grâce à la dague
A	pour changer la vue caméra
F	pour utiliser la caméra libre





AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

Genre : Stratégie temps réel avec des chars
Développeur : Digital Reality
Éditeur/Distributeur : Monte Cristo
Site Internet : www.desertratsgame.com
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64Mo

En résumé

La version anglaise s'appelle Desert Rats vs Afrika Korps. Cette petite inversion rigolote est apparemment une astuce marketing pour mieux vendre le produit selon les pays. On hérite donc, comme nos voisins allemands, du nom d'Afrika Korps en tête, comme si on nous reprochait d'avoir rendu les armes trop vite... AK vs DR nous place en Afrique du Nord pendant la Seconde Guerre mondiale. Les forces alliées combattent sans répit celles de l'axe entre deux tempêtes de sable. La campagne solo, respectant plus ou moins la réalité historique, vous permettra de suivre la destinée de deux leaders, amis avant la guerre mais obligés de s'entretuer en plein désert. La mission de la démo est extraite de la campagne de l'axe. Vous devez défendre une position face aux troupes anglaises jusqu'à l'arrivée des renforts.

Touches

Espace ou P		pour mettre le jeu en pause
F1		pour afficher des astuces pour la mission en cours
+/-	du pavé numérique	pour accélérer/diminuer la vitesse du jeu
CTRL + V		pour afficher la zone de tir des unités
F5		pour effectuer un chargement rapide
F9		pour faire une sauvegarde rapide





Les démos

Répertoire \DEMOS

Castle Strike

Genre : Stratégie temps réel avec huile bouillante
Développeur : Related Designs
Editeur : Data Becker
Distributeur : PointSoft
Site Internet : www.castlestrike.de/eng
Config minimum : Windows 98/ME/XP, Processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique32 Mo

En résumé

Comme la série des Stronghold, Castle Strike vous propose de prendre d'assaut des châteaux forts et de les attaquer aux armes de siège. Trois camps vous sont offerts dans la campagne solo : les Allemands, les Français et les Anglais. Alors que vous suivrez la dynastie des Rabenhorst côté allemand, vous lutterez contre les papes en Avignon (eh oui, on utilisait déjà cette expression controversée à cette époque) et défendrez la famille royale en Angleterre. Au début de chaque mission, vous devrez établir une base et récolter les matières premières avec vos paysans. Puis, vous préparez les armées et tout le matériel pour assiéger le château ennemi. La démo vous permet de jouer à une partie du tutorial et à la dernière mission de la campagne allemande.

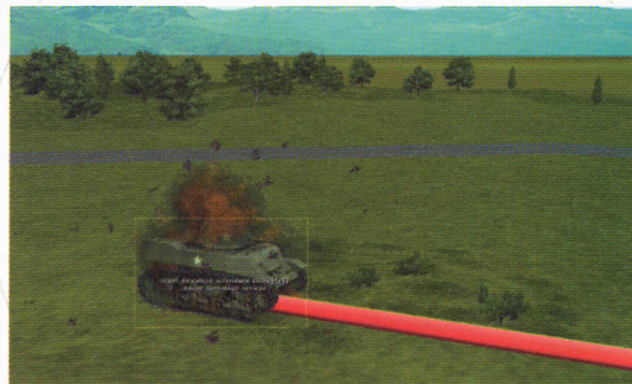
Touches

Vous pouvez jouer uniquement à la souris comme dans tout jeu de stratégie temps réel qui se respecte. Les raccourcis clavier peuvent être redéfinis dans Options/Controls si ceux par défaut ne vous conviennent pas.

A	pour attaquer avec l'unité sélectionnée
DEL	pour détruire une unité, un bâtiment ou une arme de siège
V	pour tourner un bâtiment lors de sa construction
N	pour créer une bannière
M	pour enlever une bannière
CTRL + Espace	pour sélectionner les paysans inactifs







Combat Mission 3 : Afrika Korps

Genre : Combat tactique entre chars
Développeur : Battlefront
Editeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.combatfrance.com/cm3
Config minimum : Windows toutes versions, Processeur 500 MHz, 64 Mo de RAM, Carte graphique 16 Mo, DirectX 8.0

En résumé

Après la campagne normande en 1944 et la campagne russe sur la période 41-45 dans les deux premiers épisodes, vous visitez le désert de l'Afrique du Nord dans Combat Mission 3. L' Afrika Korps est à la mode ce mois-ci et même si dans les deux jeux, on dirige des chars dans un désert, Combat Mission s'adresse à un public beaucoup plus averti qu'Afrika Korps vs Desert Rats. Ici, on a affaire à un mélange de tour par tour et de temps réel pour les déplacements des unités et la résolution des combats. Vous pouvez mettre le jeu en pause mais aussi avancer et reculer dans le temps sur une période d'une heure. Deux missions vous sont proposées dans la démo : une en 1943 en Afrique où les Allemands attaquent une position près d'un col et une autre en 1944 en Italie où un assaut blindé américain tente de détruire un pont. Les deux camps sont jouables pour chacune des missions.

Touches

Un bouton Raccourcis est accessible en cours de partie pour vous rappeler les touches si vous avez un trou de mémoire. Voici un résumé des touches les plus importantes :

Flèches de direction	pour déplacer la caméra
TAB	pour verrouiller la vue sur l'unité
Entrée	pour afficher les détails d'une unité
ESPACE	pour afficher le menu d'ordres
+ et –	pour se déplacer parmi les unités amies
ALT + B	pour afficher les objectifs de la mission
ALT + C	pour demander un cessez-le-feu
ALT + U	pour se rendre
ALT + S	pour sauvegarder la partie
ALT + Q	pour quitter la partie



DVD

World Championship Pool 2004

Genre : Parties virtuelles de billard
Développeur : Blade Interactive
Editeur : Jaleco
Distributeur : SG Diffusion
Site Internet : www.jaleco.co.uk/wcp2004
Config minimum : Processeur 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, DirectX 9

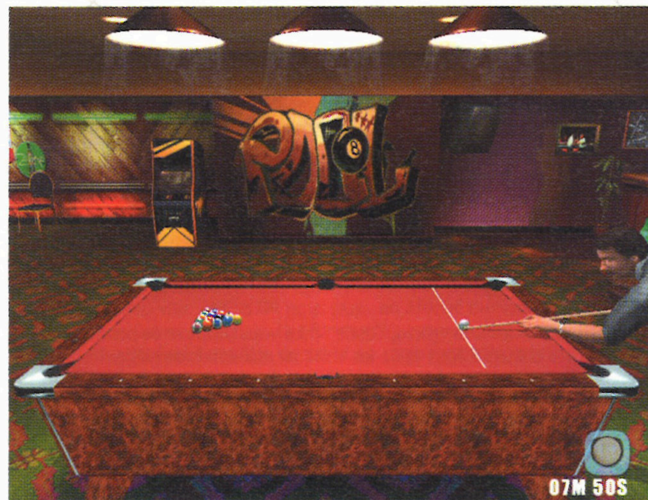
En résumé

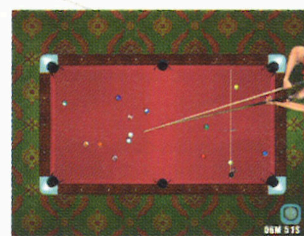
Un jeu de billard loin des salles enfumées des bars, c'est toujours plus agréable pour la santé. C'est pourquoi cette simulation ravira plus d'un joueur. Prévu également pour consoles, WCP 2004 se veut facile d'accès et vous devrez apprécier assez vite le mode Championnat du monde. Un mode Coups artistiques est également disponible et vous permet de débloquer des tenues afin de frimer virtuellement face à vos adversaires. La démo vous permet de jouer à ce mode très spécial ainsi qu'à une partie classique de snooker à 8 ou 9 coups.

Touches

Il est possible de tout faire à la souris mais bon, certains raccourcis clavier sont bien utiles en cours de partie :

Flèches de direction ou ZQSD	pour déplacer la caméra
X	pour afficher les déplacements des boules après impact
Q	pour avoir une caméra au niveau de la boule blanche
P	pour faire une pause et afficher les options de jeu
M	pour déplacer la boule blanche
Entrée ou CTRL gauche	pour confirmer un tir





DVD



X2 : The Threat

Genre : Simulation spatiale
Développeur/Editeur : Egosoft
Distributeur : SG Diffusion
Site Internet : www.x2-game.com
Config minimum : CPU 1,5 GHz, Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo

En résumé

X : Beyond the Frontier est inconnu des joueurs par manque de distributeur en France. C'était pourtant un bon compromis avec la série des Battlecruiser de 3000AD pour faire revivre le genre des Elite-Like. X2 : The Threat tente une percée en proposant un nouveau moteur graphique et un univers plus riche. La démo vous permet de découvrir les différentes activités proposées en cours de partie : commerce, combat, construction et commandement.

Touches

Comme tout bon simulateur, X2 demande la mémorisation de nombreuses touches. Voici les touches de secours pour vous en sortir :

Entrée	pour afficher le menu principal
Flèches de direction	pour faire tourner le vaisseau
DEL	pour mettre les moteurs à zéro
TAB	pour mettre les moteurs à pleine puissance



CD-Rom sommaire DVD-Rom

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

THE WESTERNER

Genre : Aventure spaghetti
Développeur : Revistronic
Editeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.westerner-lejeu.com
Config minimum : Processeur 500 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 16 Mo

En résumé

Les Espagnols continuent de ramener à la vie le jeu d'aventure style « Point & Click ». Cette fois-ci, Revistronic nous emmène en 1870 aux États-Unis à l'époque de la conquête de l'Ouest. Le héros que vous allez diriger pendant toute l'aventure est Fenimore Fillmore, un cow-boy ayant pour seul compagnon son fidèle cheval du nom de Rayo. La démo vous fait découvrir le début du jeu dans la ferme des Bannister, qui sont en conflit avec Starek, le notable du coin.

Touches

Tout se fait à la souris en utilisant le bouton gauche ou le bouton droit de la souris comme tout jeu d'aventure qui se respecte.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO
Répertoire \AUDIO
OrangeCD Player 5.1.0

LA SECTION INTERNET
Répertoire \INTERNET
BORGChat 0.4.0

LA SECTION UTILITAIRES
Répertoire \UTILITAIRES
Acrobat Reader 6.0
Dirkey NTXP 2.0a
WinCatalog Standard 1.82

LA SECTION DRIVERS
Répertoire \DRIVERS
ATI Catalyst 4.1 pour Windows 2000/XP
ATI Catalyst 4.1 pour Windows 98/Me
Nvidia ForceWare 53.03 pour Windows 2000/XP
Nvidia ForceWare 53.04 pour Windows 98/Me

LA SECTION JEUX
Répertoire \JEUX
Urban Terror 3.2

LA SECTION PATCHS
Répertoire \PATCHS
Patch 1.6 pour Battlefield 1942
Patch 1.2 pour Call of Duty
Patch 1.01 pour Empires
Patch 1.03 pour Hidden & Dangerous II
Patch 1.03 à 1.04 pour Hidden & Dangerous II
Patch 1.1 pour Homeworld 2
Patch 1.22 pour IL2 Sturmovik : Forgotten Battles
Patch 1.01 pour Lock On
Patch 1.4 pour Magic the Gathering : Battlegrounds
Patch 1.01 pour Pax Romana
Patch 1.52 pour Raven Shield
Patch 7710 pour Unreal II XMP
Patch 1.60 pour Vietcong
Patch 1.14b pour Warcraft III : Reign of Chaos
Patch 1.14b pour Warcraft III : The Frozen Throne

LA SECTION WALLPAPERS
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Le contenu des CD-Rom ou du DVD-Rom

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom ou (le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

patches

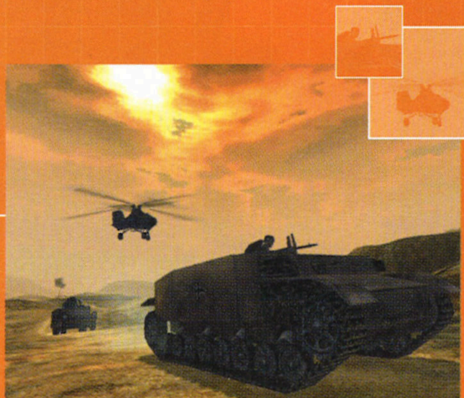
par Tbf

Maintenant que le DVD Joystick est une réalité, attendez-vous à retrouver les versions complètes des patches du mois sur ce support et pas simplement une mise à jour depuis la version précédente comme sur les CD, où le manque de place se faisait sentir. La star du mois est incontestablement BattleField 1942.

BattleField 1942

_ Patch 1.6_

Deux nouvelles cartes permettent de justifier la taille de ce patch : 270 Mo pour la version complète et 150 Mo pour la mise à jour. Gulp. On se croirait à l'époque pas si lointaine des patches de Half-Life. Les deux cartes en question sont Libération de Caen pour tous les joueurs et Raid sur Agheila pour ceux qui possèdent la deuxième extension de BF1942. PunkBuster, le célèbre logiciel anti-triche, fait également son apparition dans cette version pour que les vils tricheurs se décident à pourrir un autre jeu. Enfin, le tableau des scores a été modifié afin de pouvoir créer une liste d'amis, éjecter des joueurs ou voter pour la prochaine carte.





Homeworld

_ Patch 2.1.1_

Les joueurs derrière un firewall ou un routeur ne devraient plus avoir de problèmes pour se connecter aux serveurs avec cette mise à jour. Quelques modifications sur la page affichant les serveurs ont également vu le jour, comme le nombre réel de joueurs connectés par exemple. Un gros équilibrage des unités dans les deux camps a été effectué, afin de rendre le multijoueur plus intéressant. Bonne nouvelle, la difficulté de certaines missions de la campagne solo a été revue à la baisse comme la célèbre mission 4 qui a dû calmer bon nombre de joueurs de type « bourrins ».

Hidden & Dangerous II

_ Patch 1.04_

Avec ce patch, il est enfin possible de jouer en multijoueur dans de bonnes conditions. Plus de retours sous Windows intempestifs, plus de problèmes de respawn avec son personnage, vous voilà enfin prêt à essayer les différents modes de jeux proposés, comme Blutch qui vous en parle dans les pages réseaux. L'Intelligence Artificielle des coéquipiers a été grandement améliorée afin de vous sentir moins seul lors des combats. De plus, les documents dans l'aéroport de l'Opération Nomad apparaissent enfin correctement





Lock On

_ Patch 1.01_

Après un patch français sorti trop vite et victime d'un bug avec la protection du jeu, les possesseurs de Lock On peuvent enfin bénéficier d'un nombre incalculable de corrections. Meilleur support sous Windows 98/Me, amélioration du modèle de vol et optimisation du jeu multijoueur sont trois exemples tirés du fichier readme. Les fans de simulation attendent maintenant un patch 1.02 pour que leur jeu favori approche encore un peu plus la perfection.

X² THE THREAT

CANARD PC
"X2 The Threat : digne successeur d'Elite... Incontournable"



"Le meilleur du genre"

joystick
"Absolument magnifique"

PC team
"Les fans d'Elite vont adorer"

TRADE FIGHT BUILD THINK*

Prêt à relever le défi tant sur le plan du combat, de la tactique, de la navigation que de la création d'empire ? X² The Threat : une simulation spatiale à couper le souffle. Explore un univers dynamique peuplé de milliers de vaisseaux, stations spatiales et autres satellites. Forge-toi un empire prospère, crée tes flottes de vaisseaux spatiaux et prend part aux combats. X² The Threat te propose un scénario d'une grande richesse aux fins alternatives. Remonte la piste qui te permettra de découvrir les secrets enfouis de l'univers qui doit faire face à une nouvelle et terrible menace. Parviendras-tu à le sauver ?











www.x2thethreat-lejeu.com



www.sgdiffusion.fr

PC CD



* Gérer Combatre Bâtir Réflechir.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Blutch, Fumble, Gruth,
C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Tbf : emmanuel.bezy@futurenet.fr
Faskil : jean.christohpe.detrain@futurenet.fr

Vapeur d'ether

J'aimerais connaître ce que vous savez sur Etherlords II. En effet, il y avait une publicité dans le Joy n°154 et la sortie du jeu est prévue pour le 23 janvier normalement. Avez-vous plus d'infos ?

YO VALDEF

Bon ben voilà, je suis un crétin. Je commence seulement à lire mon Joy 155 et après avoir parcouru le courrier des lecteurs, je viens d'envoyer un message concernant l'absence d'infos sur Etherlords II. À peine après avoir posté mon mail, je me dis : « Eh mais je n'ai pas regardé si dans ce numéro il y a quelque chose sur le jeu ». Je tourne donc les pages, attentif, espérant presque ne rien trouver, histoire de ne pas passer pour un crétin. Snif. Désolé, je suis un crétin.

YO VALDEF

Allez, allez, c'est pas grave, ça arrive même aux meilleurs. Et puis, mieux vaut être un peu impulsif qu'amorphe. Quoique. Je voudrais pas balancer, mais bon, Faskil (au hasard), il est capable d'écrire deux fois la même news par exemple. Véridique. Il écrit tellement vite que son cerveau ne se rappelle plus qu'il a déjà fait une news sur un sujet identique 2 heures avant. Ou alors c'est parce qu'il avait dormi 4 heures en 3 jours et qu'il tenait une crève carabinée. J'hésite.

Remise à l'index

Dans le numéro 156, vous cherchez une vict... un volontaire pour remettre à jour le fichier Excel contenant la liste des tests parus dans Joystick. Cette « victime » existe déjà, puisque depuis 97 je mets à jour ce fichier, que je vous joins. En bonus, vous trouverez également les solutions, jeux cracks, patches et démos du CD.

The Archivist

Depuis le temps que je le dis : nos lecteurs sont fantastiques, en voilà une nouvelle preuve. Nous allions inclure une version nettement moins bien faite que celle fournie par notre ami The Archivist. C'est donc avec plaisir (et soulagement côté victimes potentielles) que nous acceptons sa contribution. Il bosse sur un site web ultra-complet sur le mag, on vous file l'URL dès que c'est terminé.

Papier Mural

Dites, depuis quelque temps le dossier « wallpapers » de votre CD2 est assez pauvre. Comment cela se fait-il ?

Loky

TBF justifie cette carence en images par la pauvreté de l'actualité vidéoludique et par le fait que les CD sont aussi gavés de grosses démos qu'un fétard de foie gras après les fêtes de fin d'année. Commencez à loucher vers le DVD, bien mieux rempli, ou patientez jusqu'à l'E3 qui devrait être prolifique en nouveaux fonds d'écran. Chouette, on va avoir de nouveaux screenshots d'Half-Life 2 et de Doom III. On pourrait aussi avoir les jeux, à l'occasion ?

COURRIER

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres qui nous parviennent. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité du vôtre avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, etc.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Questions en vrac

1) Y a-t-il un Sam & Max 2 qui va sortir ?
2) Est-ce qu'il existe un bon MMORPG qui ne nécessite pas de payer un abonnement mensuel ?
3) Est-il possible de changer la carte graphique d'un PC portable ? Et surtout, sans ruiner mon compte en banque ?
4) Question de culture générale : que signifie « brouzoufs » ?

WEBc@t

1) Oui, il est prévu sous le nom « Sam & Max Freelance Police » et devrait sortir pour le deuxième trimestre de cette année. S'il n'est pas annulé ou retardé, bien sûr. Autant dire qu'avec un peu de bol, on y jouera à Noël prochain.
2) Non. Et le père Noël n'existe pas non plus, au passage. Plus sérieusement, l'abonnement des MMORPG fait partie intégrante du modèle économique de ces jeux. Les éditeurs/développeurs ne peuvent pas se permettrent de continuer à bosser dessus sans ce principe. Il existe cependant quelques exceptions, comme Prison Tale (eng.prisontale.com), ou Project Entropia (www.project-entropia.com). Dans ce dernier, vous devez malgré tout acheter de l'argent virtuel avec vos brouzoufs réels. Sont malins les gars.
3) Il n'est généralement pas possible de changer la « carte graphique » d'un ordinateur portable puisque la puce est normalement soudée directement sur la carte mère. Alienware propose malgré tout des PC avec cette possibilité (la partie vidéo est sur une carte d'extension). Idem sur certains Dell. Vu le prix de ces gammes de portables, bon courage...
4) Le brouzouf est une unité monétaire générique, dont le cours ne fluctue pas au cours du temps mais dont la valeur n'est jamais clairement définie. On parle plus volontiers d'un « paquet de brouzoufs » ou de « milliers de brouzoufs » sans jamais spécifier de quantité. Cela reste malgré tout accepté par la charte d'utilisation du CIGOB, le Comité International de Gestion Organisée des Brouzoufs. Mon dieu, d'un coup j'ai peur que tous les papiers économiques lus durant ma vie (au moins 2 donc) soient de vastes fumisteries. Comme ce paragraphe.

Mode d'emploi

Je suis en Terminale ES et je voudrais exercer un métier dans les jeux vidéos, je ne sais pas encore lequel précisément (game designer, programmeur, sound designer, scripteur,...)

spk

Avant toutes choses, il faudrait choisir ce que vous voulez faire. Forcément, on ne fait pas les mêmes études pour devenir boucher ou éleveur de poulpes. Une des meilleures méthodes pour intégrer une équipe reste encore de fournir des exemples de votre talent : démos pour les programmeurs, images pour les graphistes, maps ou mods pour les game designers, loutres empaillées pour les taxidermistes, etc. Il existe des formations « spécialisées » dans le jeu vidéo, mais nous n'avons pas encore assez de recul pour dire si elles sont intéressantes en termes de débouchés sur le marché du travail. Les formations plus classiques vous permettront d'acquérir de bonnes bases (en algorithmique pour les programmeurs par exemple), mais sans la passion et des exemples de votre génie, elles seront sûrement insuffisantes pour séduire un possible employeur. Avantage, le « reclassement » sera peut-être plus facile si le rêve s'effondre...

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW SPLINTER CELL : PANDOR

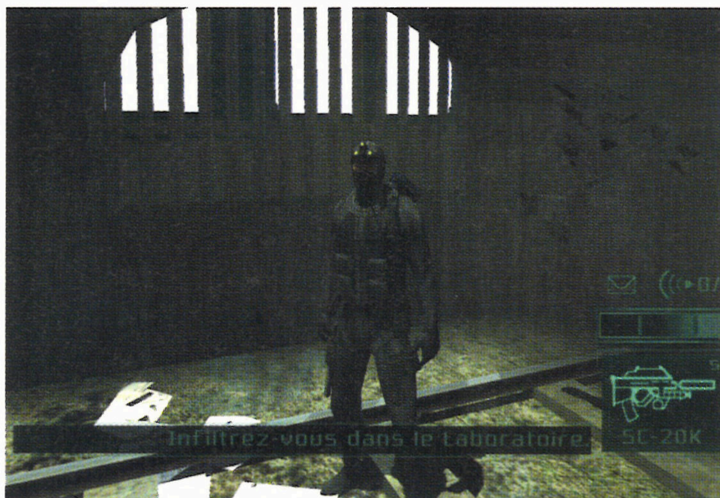
Depuis des mois, je ruminais ma haine du pad Xbox et l'Humiliation d'Annecy. Alors, quand Caféine m'a appelé à l'arrache pour venir jouer à Splinter Cell : Pandora Tomorrow sur PC, j'ai su que l'heure de la vengeance avait sonné. Etaient présents Gunther Galipot, designer et chasseur de détails qui tuent, ainsi qu'Arnaud Carrette, chef de la version PC et mon Némésis personnel. La journée fut, comment dire ? Truculente. Ouaip. On a truculé à mort.

PAR Fumble

Histoire d'être organisé, on va commencer par les révélations sur la partie solo de Pandora Tomorrow. Vous vous êtes déjà rencontrés, mais je fais quand même les présentations. Lecteurs de Joystick, Sam Fisher ; Sam Fisher, lecteurs de Joystick. Ça fait plaisir de vous voir à nouveau réunis et je sens que vous allez bien vous amuser ensemble. Bref, quoi de neuf chez Sammy ? Dans sa trousse, on retrouve toute la panoplie habituelle, du crochet explosif au brouilleur de caméra, en passant par le câble optique que l'on glisse sous la porte pour espionner sa cousine dans la salle de bain. D'ailleurs, on peut maintenant le passer en vision thermique ou infrarouge, au cas où elle prendrait des douches froides dans le noir. Un laser a été rajouté au pistolet de base pour aider la visée. Ça ne stabilise pas l'arme, mais au moins, on sait précisément ce que l'on touchera en appuyant sur la gâchette. En contrepartie, les cibles ne seront pas insensibles à ce petit point rouge menaçant. Autres cadeaux : la chaff grenade pour détruire l'électroménager, et la flash bang, qui flashe et qui bangue. Enfin, on peut maintenant siffler pour attirer les ennemis. Ça paraît un peu gros, mais ça marche et c'est plus pratique que de casser une bouteille à ses pieds. Attention tout de même, j'ai trouvé les nouveaux grouillots de base beaucoup plus réactifs qu'avant. Les alarmes sont déclenchées en un temps record ! Et ce n'est pas anodin, puisque maintenant cela signifie que l'opposition sera plus coriace.

Splinter Cell ++

Sam a aussi hérité de nouveaux mouvements. La possibilité de passer rapidement l'ouverture d'une porte, lorsqu'on est en train de raser un mur, est d'une utilité flagrante. Même si la luminosité est au max, et qu'un type est juste là, à regarder dehors, on lui filera sous le nez avant qu'il n'ait eu le temps de dire « Tom Clancy's Splinter Cell : Pandora Tomorrow. » En revanche, je n'ai utilisé le fameux saut avec appui au mur que dans le premier niveau, qui n'est qu'un rapide tutorial déguisé (pauvre Sam, on lui explique encore comment être discret...). En même temps, peut-être que je suis juste mauvais, ou bien que je n'ai pas pris le temps de trouver une occasion de m'en servir. Après tout, ce mouvement permet d'atteindre de hautes plates-formes, vers des chemins détournés, et j'ai plutôt tendance à prendre une route directe en assommant les enne-



Le métro passe en projetant des rayons de lumière traîtres, les vieux journaux s'envolent, quelle atmosphère !

GENRE : INFILTRATION SOLO ET MULTI
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT MONTRÉAL/CANADA
SORTIE PRÉVUE : MARS 2004

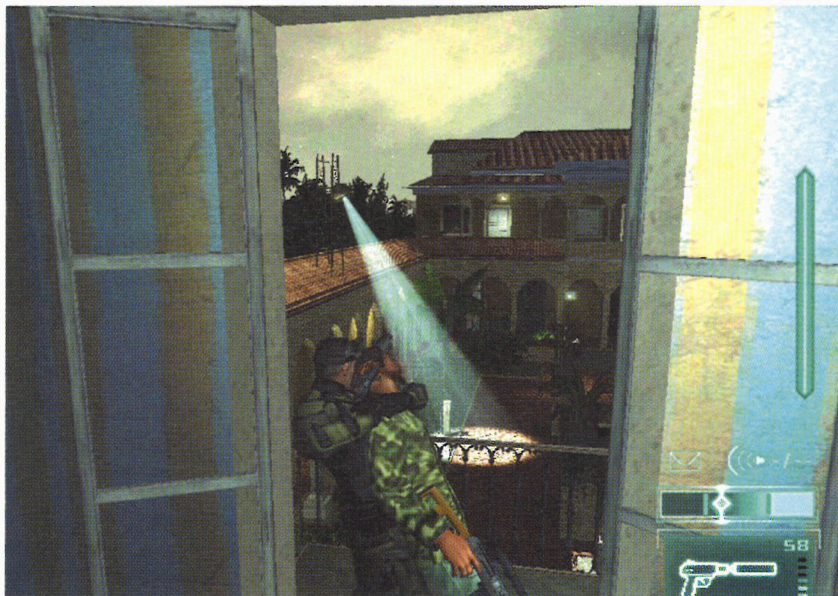
TOMORROW SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW SPLINTER CELL

Splinter Cell : Pandora Tomorrow



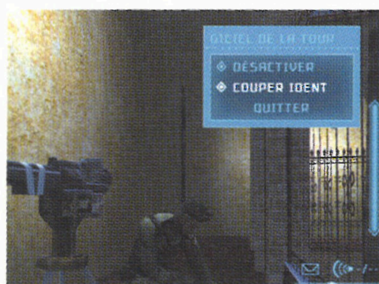
Derrière le décor

Techniquement, le solo et le multi sont très proches. L'ambiance Splinter Cell est bel et bien présente, avec ses fameux éclairages étonnants. Les niveaux solos sont vivants et dotés d'un aspect cinématique bonifié. Sans oublier la cohorte d'effets visuels et sonores à la fois réussis et utiles. À noter que l'on ne pouvait pas monter la résolution du multijoueur au-dessus de 640x480 mais à terme, cela devrait être comme pour le solo, configurable jusqu'en 1600x1200. Malgré des scripts parfois trop évidents, le comportement des ennemis semble aussi complet que celui du premier épisode. Je n'ai juste pas encore compris cette histoire « d'I.A. d'ambiance. » Quant aux contrôles PC, je n'ai rien trouvé à y redire. Sauf qu'ils n'ont toujours pas décidé comment retranscrire les vibrations du pad ! Je ne sais pas pourquoi ça m'obsède…



On essayait de me sniper quand j'étais dans la cour, hein ? On ne m'a pas vu ? On est un gros loser ?

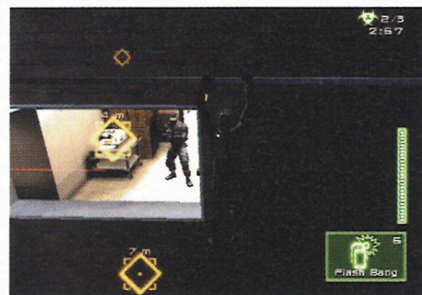
mis un à un (quand je ne peux pas les tuer). Je suis bourrin si je veux. Tout de même, il m'a semblé que le trajet emprunté par le joueur était toujours aussi limité par le level design que dans le premier opus. Comme si les développeurs voulaient tout contrôler, que rien ne devait leur échapper. Un défaut qui n'a pas trop gêné le succès de Splinter Cell mais que j'espère moins présent dans Pandora Tomorrow. Après tout, je n'ai pas encore vu tous les niveaux. Mais la demi-douzaine que j'ai pu tester annonce la couleur : on voyagera. Des herbes hautes de la jungle aux égouts de Paris, il va falloir apprendre à s'adapter. On prend toujours autant de plaisir à mettre au point des actions éclair ou des plans bien fourbes pour contourner ou neutraliser gardes et autres systèmes de sécurité. La sauce semble prendre et la campagne solo devrait être à la hauteur des espérances des fans. Quant au multi… Oh, le multi. Respiration. Je vais tenter de pas trop m'emballer en vous en parlant.



Comme dans Splinter Cell, on pourra pirater les contrôles des tourelles de combat. Encore faut-il passer derrière.

Fourberies entre amis

Oubliez la guerre des chiffres des autres jeux en réseau. Ici, pas besoin de 32 ou 64 faux potes pour s'amuser. Un seul suffit. Prévoyez quand même des amis de rechange, vous risquez d'en perdre avec ce titre. Comment ça se passe ? Simplement, très simplement : un



Les espions ont une condition physique de science-fiction. Pas grave, c'est bon pour le gameplay.

groupe de deux joueurs max incarne les espions. Un autre, toujours de deux joueurs au plus, va camper le rôle des mercenaires. Pouvoir réellement s'éclater à deux en réseau sur PC, c'est suffisamment rare pour le noter. Les cartes sont étudiées pour que l'action ne faiblisse pas. Elles sont relativement petites et sectorisées pour faciliter le contact entre ennemis malgré les nombreux passages. L'activité de base dans ces lieux est la « neutralisation ». Les espions du Shadowner doivent pirater trois objectifs au choix parmi un nombre variable selon la carte (quatre, cinq, parfois plus.) Ceux-ci sont protégés par les mercenaires. Chaque piratage réussi donne accès au secteur suivant. À la fin du temps imparti, les mercs gagnent si les espions se sont avérés trop nuls. De plus, si une équipe massacre l'autre, elle a gagné, le nombre de vies étant paramétrable, tout comme la durée de jeu, la vitesse de neutralisation des objectifs, le respawn, etc. Avec « Extra-

Sam Cheater

C'est pareil sur tous les serveurs, il y a toujours le lot habituel des tricheurs et autres exploiteurs de failles. C'est pourquoi le célèbre Punkbuster sera intégré à Pandora Tomorrow dès sa sortie. Et pour bien faire comprendre que les crétins ne sont pas les bienvenus, Ubi Soft nous promet deux ou trois systèmes anti-cheaters en plus. J'espère que ça marchera, je hais cette engeance.



Inspection des gadgets :



Côté Shadownet



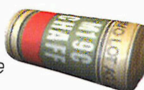
Le pistolet p190 à décharge électrique de l'agence Shadownet paralyse la victime pour un court instant. Il sert aussi à tirer les grenades qui peuvent être lâchées à terre dans le plus pur style ninja.



Fumigène : En plus de pourrir la visibilité, la fumée de cette grenade est toxique pour le mercenaire.



Flashbang : Un grand classique qui, pour des raisons de gameplay, n'aura aucun effet sur l'espion qui l'utilise.



Chaff grenade : Une mesure d'urgence pour parasiter le système électrique du mercenaire. Sert aussi à péter toutes les lumières d'une salle rapidement.



Caméra glue : Une mini-caméra que l'on tire où l'on veut. Elle se fixe aux décors et on peut alors espionner les environs tranquillement. Bonus : elle explose sur commande en un rigolo nuage mortel.



Balle espion : Une gentille munition qui se collera à l'ennemi pour vous informer de ses déplacements. Utilisée aussi pour espionner le canal audio.



Brouilleur sonore : Encore un gadget qui se place partout, cette fois pour émettre de faux bruits d'espion plus vrais que nature. Cet appeau à Mercs sèmera la confusion dans leur repérage sonore.

Côté Mercenaire





Le fusil d'assaut m160 des Mercs possède une visée laser pour débusquer les espions imprudents et une solide cadence de tir pour les faire danser. Il faudra retenir son souffle en mode Sniper pour faire mouche, ou encore pour espionner rapidement le canal audio de la cible.



La grenade offensive : « Parce que bon, faut pas déconner. » Parfaite pour tenir compagnie à un espion coincé dans la ventilation.



La mine murale : Un classique adoré, la mine se déclenche au passage d'un espion. Attention à ce que ce dernier ne tire pas dedans pendant que vous êtes en train de la poser…



Grenade phosphorescente : Ce gros nuage vert n'est pas toxique, mais il marquera la cible d'une empreinte bien embarrassante.



Fusée éclairante : Vous avez peur du noir et vous avez raison. Les fusées illumineront une zone pour un temps limité. En plus, ça se colle au mur, mais je n'ai pas essayé encore sur un espion.



Le tazer : Indispensable lors d'une confrontation rapprochée avec l'ennemi. Un bon coup de tazer figera ces foutus espions, le temps de les alourdir avec quelques kilos de plomb.



L'alarme laser : Rajoute des alarmes où vous voudrez ! Sert aussi à espionner les conversations. Oui je sais, la photo est moins bonne que le reste mais les devs ont préféré retourner bosser sur le jeu au lieu de faire des gribouillis haute résolution. On va pas se plaindre.



Bonne idée la petite douche, parce que le gars Fisher là, il daube un peu des aisselles. Snif ? Ah non c'est moi, pardon.

ction » Pandora Tomorrow se dote d'un mode Capture de drapeau. L'espion récupérera cette fois les objectifs pour les ramener dans sa zone de sûreté. Enfin, le mode Sabotage s'apparente à la neutralisation, sauf que l'espion ne piratera pas lui-même l'objectif, il devra poser un modem dans les environs, ce dernier ayant un rayon d'action. Aux mercenaires de le trouver pour le détruire. Des changements aux airs radins, mais qui pourraient renouveler totalement la manière de jouer. Bien entendu, il sera nécessaire de tester avec acharnement chaque



On essaye d'être discret et tout, alors que les collègues, ils font tout péter, tranquillou. C'est à vous dégoûter.

Les grenades sont très limitées et on ne peut pas les renouveler comme les munitions.



La boîte à poisse

Le sous-titre de ce Splinter Cell fait apparemment référence à une menace terroriste biologique développée sous le nom de code Pandora Tomorrow. Les deux principaux points d'intérêt sont le virus en question, le NDI33, et le grand méchant, Suhadi Sadono. Ce dernier rappelle physiquement le Che, pourtant son design vient d'un vrai chef rebelle indonésien ayant existé. Tous des copieurs ces gars-là.



La montre-ordinateur marche toujours aussi bien, mais Sam est passé du Palm aux P900 on dirait. Merci SonyEricsson. C'est aussi ça le marketing…



Certains passages sont franchement macabres. Ici, une fuite de cerveaux.

Chasse gardée

Vu le côté expérimental de SCPT et l'équilibrage pointilleux nécessaire au gameplay, aucun outil de développement n'est prévu pour la communauté des joueurs. Selon le succès de SCPT, de nouvelles cartes et modes de jeu seront développés ou non. Sera-t-il par contre possible de créer des skins, voire des écussons ? L'idée n'est pas écartée mais les bidouilleurs n'auront pas droit à plus.

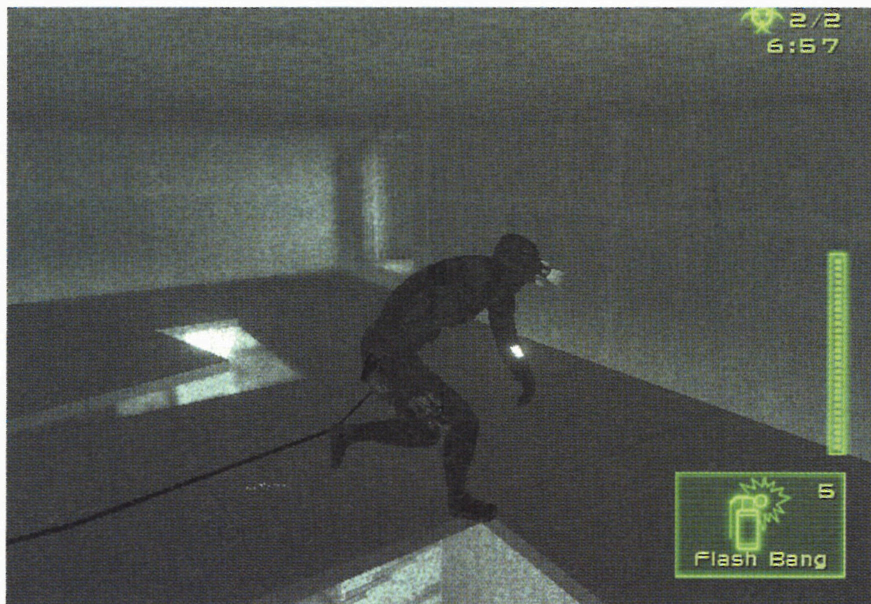
élément du gameplay, pour s'assurer de son utilité et pour en éprouver le fun sur la longueur. Vu comment on a scotché et joué des heures sur une version bêta relativement instable avec encore plein de bouts de Xbox dedans, je pense prendre un mois de vacances dès que la version finale est disponible. Voir le rictus coincé de l'espion qui vient de se faire atomiser par une mine bien planquée à côté d'un objectif, alors que ça fait cinq minutes qu'il approche de la chose comme un chat en chasse, c'est juste jouissif. Surtout quand c'est le responsable de la version PC qui trinque…

c'est beau de rêver

OK., j'ai battu une seule fois Arnaud Carrette. Et encore, je le soupçonne de m'avoir un peu laissé gagner. Néanmoins, j'ai eu ma revanche ! J'avais mal digéré ma mise en pièces détachées sur la version Xbox, lors du reportage à Annecy, dans les locaux de leur équipe responsable du mode multijoueur. Le reste du temps, je me suis fait massacrer, sauf contre Caf' qui avait autant de mal que moi avec la configuration clavier par défaut (changer les touches n'était pas encore possible.) Tenez, une fois, alors que je jouais en mercenaire dans les couloirs éclairés de l'hôpital, mon HUD s'affole tout à coup. Les petites flèches autour du réticule de mon arme m'indiquent un bruit venant d'en face, vers le haut. Ça vient du faux plafond ! Je fouille l'obscurité du regard, à l'endroit où les plaques s'arrêtent pour cause de travaux. Rien… Avec quelques rafales au hasard, je tente d'intimider l'intrus. Toujours rien, pourtant le bruit recommence. Je m'affole et je sélectionne la frag grenade pour en finir. Trop tard ! L'espion vient d'apparaître juste au-dessus de moi. Il se laisse tomber mollement sur ma tronche. Poum ! Fondu au noir. Bonne nuit les enfants… Je ne suis pas mort, mais incapacité. Il aurait pu essayer de m'attraper, à la suite de quoi une véritable exécution est possible. Crac, font les cervicales. Mais ce n'est pas forcément le but de l'espion, il a donc préféré partir se planquer ailleurs, le temps que je reprenne mes esprits. En fait, le multi de Pandora Tomorrow est tellement fun qu'on ne peut pas s'empêcher de raconter sa dernière partie à qui veut l'entendre, c'est-à-dire personne.



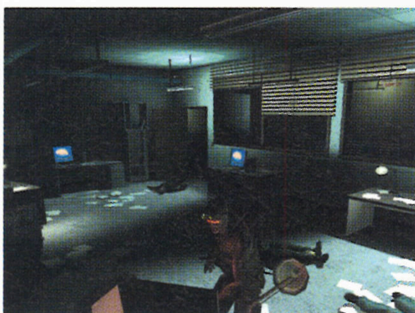
Et la santé surtout ! C'est le plus important.



Faut pas courir dans les faux plafonds, ça fait tomber de la poussière sur les mercenaires (véridique).



Plus question de se balader avec cinq boîtes à pharmacie dans le slip, faudra se soigner sur place dorénavant.



Les ordinateurs importants sont clairement reconnaissables. Sinon Sam pourrait se tromper et télécharger du pr0n au lieu des codes secrets.



Si l'espion passe par ici, votre radar vous préviendra, et certains passages se scelleront temporairement.

Pour vivre heureux, vivons cachés

« FOMECBOT », me dit Atomic. Pardon ? « C'est la recette infaillible du camouflage : Forme, Ombre, Mouvement, Éclat, Couleur, Bruit, Odeur et Trace. » Ah ? Eh bien, à part l'odeur, je crois que tout a été pris en compte dans SCPT. L'interface du mercenaire lui signale la provenance de bruit et il peut suivre les traces de sang laissées par un espion blessé. En revanche, la couleur de sa visière trahit la vision activée (une info importante) et l'éclat de sa lampe torche ou de sa visée laser sont de gros indices sur sa présence. Des détails comme ça, je pourrais en énumérer des pages entières, vu la richesse du gameplay. En duel, en deux contre deux ou trois contre un, les possibilités d'action et de stratégies s'annoncent énormes. Les deux camps m'ont paru équilibrés avec précision, et chaque gadget ou vision possède son avantage et son point faible. Selon ses préférences, il sera vital de connaître les facultés de chacun, pour être vraiment efficace. Un mercenaire bien maîtrisé saura faire courir un espion, pour l'entraîner sur un terrain dégagé et éclairé, tout en restant à distance, car l'ennemi est mortel au corps à corps. De plus, rien n'empêchera un espion de se la jouer musclé ou un mercenaire de réfléchir à quelques perfidies raffinées. Bien plus qu'un simple ajout, le mode multijoueur de Pandora Tomorrow constitue un courant d'air frais qui nous change de la suite sans fin de FPS et RTS qui viennent s'empiler à côté de nos claviers.

« Elle était pas bonne ma grenade ? »

Sans l'utilisation du canal audio, le jeu sera possible, mais vu le faible prix d'un casque, ça serait dommage de perdre une partie du gameplay si marrante. Je veux mépriser verbalement mon adversaire, je veux espionner ses tactiques pour les déjouer, je veux hurler dans le casque en vidant mon chargeur ! Même si les développeurs décident de rajouter des raccourcis clavier pour les ordres, ça ne sera jamais pareil. Et ne comptez pas écrire quoi que soit pendant le jeu et survivre.

Avec sa vue handicapante, un mercenaire de dos est une proie facile pour l'espion cruel



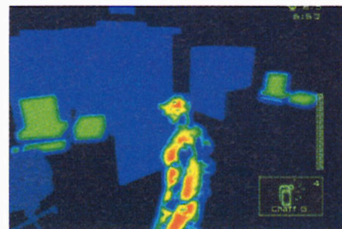
La vue, c'est la vie

Mode de vision du Spy:

C'est bien joli de se planquer dans l'ombre, mais faut savoir où l'on va quand même. La vision nocturne est idéale quand il ne faut rater aucun mouvement de fuite.

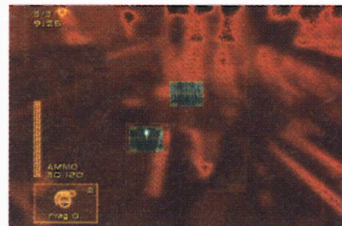


La vision thermale est pratique pour repérer les ennemis échaudés par votre intrusion. Ça marche à travers les décors, mais on ne voit plus trop bien ce qui nous entoure.



Mode de vision du Merc :

La détection de mouvement. Le Merc aura du mal à se diriger dans ce chaos rougeâtre. Mais un allié, une grenade ou un espion indiscret seront immédiatement localisés.



Les sources d'activité électriques seront clairement visibles, grâce à ce mode. Un espion utilisant son matos brillera comme un sapin de Noël.



Mercenaire un jour,



Jagged Alliance 2 n'est pas mort ! Quatre ans après sa sortie, le légendaire jeu tactique tour par tour a encore une solide communauté de fans. Pourtant le genre est passé de mode depuis l'époque glorieuse de X-Com, et ses graphismes font pitié à côté du récent Silent Storm. Mais JA2 reste une référence pour son système de combat, son côté RPG et la richesse de sa campagne stratégique, même après plusieurs parties. S'il vous reste un exemplaire du jeu original qui traîne et que vous n'êtes pas rebuté par le fossé technique qui sépare ce vénérable ancêtre des productions plus modernes, n'hésitez pas à découvrir le mod gratuit Urban Chaos : un territoire de 200 zones à explorer, 10 villes à conquérir, de nouveaux objets, de nouvelles armes… Ça pèse un peu moins de 200 Mo, à télécharger ici : http://www.ja-galaxy-forum.com/.

mercenaire toujours

DITO

Je vous aurais bien fait un édito plein d'humour, d'esprit et de finesse. Mais j'ai plus rien en stock. Tout est bloqué par un paquet de morve qui dégouline dès qu'il peut entre les touches de mon clavier. Bon appétit. Je tiens un de ces rhumes là, je vous raconte pas. Ah raté, du coup je vous raconte un peu en fait. Mais hop, j'arrête. Après tout, j'ai quand même plus intéressant comme news. Vous avez déjà dû le voir, mais Joystick existe maintenant en deux versions.
La « old school », avec 2 CD et le booklet en vrai papier, et une autre surpuissante avec *roulement de tambours* un DVD ! Ouais ! Ah ah ah, carrément ! O.K., ça fait deux ans qu'on en parle, mais ayé, c'est enfin une réalité. Ouf. Les deux éditions de Joystick cohabiteront un certain temps, histoire de laisser un peu de marge aux récalcitrants coincés avec un lecteur CD. Il va falloir UPGRADER les gars. Du reste, vu la galette géante qu'on vous mijote pour le mois prochain, ça serait stupide de ne pas en profiter. Je me doute que l'augmentation du prix fait grincer quelques dents, mais Joystick n'ayant pas changé de tarif depuis juillet/août 1997 (numéro 84), il fallait bien que ça arrive un jour… Du reste, j'en profite pour préciser que le responsable des deux augmentations successives du prix en Belgique sèche actuellement dans ma cave. Encore désolé pour cette boulette. Foncez tester la tonne de démos que TBF a sélectionnée, moi je vais tenter de soigner la patate que j'ai à la place du nez.

Caféine

Télex

L'option **« fastpath »**, *si importante pour optimiser le ping (temps de réponse) pour jouer en ligne, est désormais dispo pour les abonnés dégroupés de Free. Ça se règle gratuitement sur free.fr et accessoirement ça fait passer l'option* **« Ping »** *de Wanadoo/FT pour une escroquerie.*

Le belge sans peine

« J'étais vraiment jouette de voir un tel brol de vlek autour de moi. »

Faskil, 17/02/04, 17h32

- Non, il n'y a aucune faute dans cette phrase. Mais c'est pas facile tous les jours…

Ein, Zwei, Polizei !

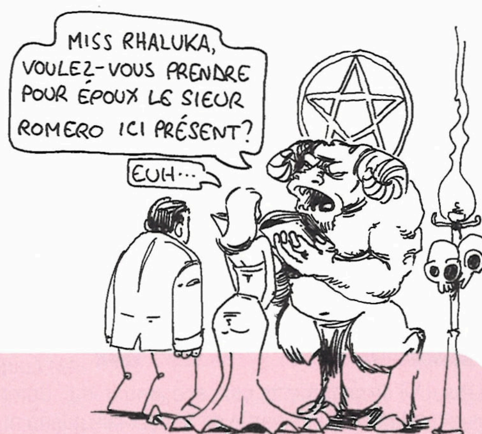
Mercredi 4 février, 9 h du matin. Tout est calme dans les bureaux bavarois de Crytek, le développeur allemand du très attendu Far Cry. Le calme avant la tempête. Inconscients du danger, des employés aux yeux vitreux décapsulent leurs premiers tonneaux de bière de la matinée et commencent à travailler comme d'habitude. Quand soudain, toutes sirènes hurlantes, l'inspecteur Derrick fait irruption dans les locaux ! L'affaire est d'importance : un ex-stagiaire rancunier les accuse d'utiliser des logiciels piratés. L'information fait aussitôt le tour du Web : les fans s'inquiètent, et les premiers experts expliquent qu'en fait, eux, ils avaient tout de suite flairé quelque chose de louche en voyant la démo. Pourtant finalement la police est repartie bredouille, sans avoir tabassé personne, et la sortie du jeu ne devrait aucunement être affectée. Moralité : amis stagiaires, pour emmerder votre ex-employeur, ne le dénoncez pas pour une histoire de piratage bidon. Leakez plutôt son code source sur Internet, comme tout le monde.



Je suis ton père (enfin, je pourrais)



John Romero, vous vous souvenez ? Oui, l'infâme Daikatana, c'était lui. Doom, on a déjà plus de doutes. Depuis son méta-ratage chez Ion Storm, il faut bien avouer qu'on était un peu sans nouvelles. Limite on commençait à s'inquiéter en fait. Mais rassurez-vous : tout va bien. Là, le bougre revient de Roumanie où il a réussi l'exploit de se dégoter une petite femme, et de l'épouser en grandes pompes. Tout ça en moins de temps qu'il n'en a fallu pour coder son tristement célèbre FPS, c'est dire. Que ça serve de leçon aux développeurs qui nous pondent d'infâmes jeux bâclés : après ils en sont réduits à faire des conversions de jeux pour N-Gage et arpenter les pays de l'Est, où leurs titres sont heureusement méconnus, pour trouver l'âme sœur parmi les adolescentes du coin. Allez, on lui souhaite plein de bonheur. Plus sa femme l'occupe, moins il pond de jeux, mieux on se porte.



Running Gag



Allez, ça y est : cette fois-ci, c'est la bonne. On a enfin une idée plus précise de la date de sortie d'Half-Life 2. Ha ha ha. Non, sérieux. Doug Lombardi a fait quelques confidences sur le canapé de CNN Money, et annoncé que son jeu serait dans les rayons pour l'été 2004, promis, juré. On aura même droit à une nouvelle présentation en grandes pompes durant l'E3, qui se tiendra à Los Angeles en mai. Bon, maintenant, il faut bien se dire que si le boss de Valve communique ce genre d'info à un média économique plutôt qu'à un mag de jeux, ce n'est pas totalement innocent. Le but est avant tout de rassurer les investisseurs et éviter qu'ils ne se barrent avec leurs brouzoufs pour financer d'autres projets. Et puis Doug, il n'est plus très crédible auprès des gamers. Cela dit, j'ai quand même une mauvaise nouvelle : l'été ça finit le 21 septembre. Ça laisse de la marge…

TELEX

Joie, le palmarès du festival Imagina 2004 vient de sortir. Allez hop, on y jette un œil : meilleur long métrage de l'année : Matrix 3. Euh. Ouais, on va en rester là du coup.

Joie, le palmarès du festival Imagina 2004 vient de sortir. Allez hop, on y jette un œil : meilleur long métrage de l'année : Matrix 3. Euh. Ouais, on va en rester là du coup.

Tout pour le foot



L'Entraîneur, c'est pour certains une expérience traumatisante. Une suite de statistiques complexes, une tétrachiée de tableaux Excel, mais que voulez-vous, il y a des fans. Plein. Fort du succès de la série, Eidos a décidé de passer à la vitesse supérieure et monte carrément un nouveau studio de développement qui ne s'occupera que de ce jeu de foot tout en chiffres et bases de données. Baptisée Beautiful Game Studios, et basée à Londres, l'équipe bosse déjà sur le cinquième opus de la série, prévu pour l'automne 2004. C'est Blutch qui va être tout jouette (ndlr : paraît que c'est du belge, j'imagine que ça veut dire content). Parce que moi, je dois bien avouer que je trouve ça aussi intéressant que de remplir ma déclaration d'impôts.

L'expérience interdite



Depuis le succès remporté par les films et bouquins de l'humoriste Michael Moore, les documentaires trash sur l'American Way of Life sont plus que jamais à la mode. Récemment présenté au festival indépendant de Sundance, « Super Size Me » devrait lui aussi faire un malheur. Son sujet est d'actualité : la malbouffe. Le réalisateur, Morgan Spurlock, a eu une idée de reportage aussi simple que répugnante : se nourrir exclusivement chez McDonald's. Ne manger que du McGraisseux, des frites en carton et des sodas parfumés au sucre. Trois fois par jour et pendant un mois, juste pour observer le résultat. Suivi par des médecins et des nutritionnistes horrifiés, Spurlock filme les transformations de son corps soumis à ce régime radical. Détérioration inquiétante du foie, onze kilos de pris en trente jours, libido en berne et explosion du cholestérol : la toxicité rapide du gros clown Ronald ne fait aucun doute. Un film d'horreur fascinant, à mater en famille en bouffant du popcorn au nutella.

Sim Dragouille



Si vous bavez devant TF1 à chaque diffusion du Loft ou de la Star'Ac, en vous disant qu'après tout, vous aussi, vous auriez vos chances, Deep Silver, nouvel éditeur anglais, a pensé à vous. Singles, son premier bébé, va vous permettre de balancer quelques belles gueules dans un appart de nantis, et vous confier la passionnante mission d'en faire des couples heureux, qui s'épancheront dans une débauche de sentiments purs et d'amour vrai. Comme ça, sur le papier, ça n'a pas l'air beaucoup plus trépidant qu'une partie de Sims. Mais quand on lit sur le communiqué de presse les mots « full frontal nudity », en gras, on est immédiatement rassuré : ces gens-là ont tout compris aux véritables attentes des gamers. Vivement le test.

télex

Pas échaudé par le succès mitigé de Prince of Persia, Monsieur Ubi vient d'annoncer qu'une suite était d'ores et déjà en préparation. Une excellente nouvelle par ces temps de disette ludique.

Leçon du mois



Je sais que je vais encore me faire des amis dans la communauté scientifique, mais je ne peux pas m'empêcher d'ouvrir à chaque fois des yeux ébahis devant la teneur de certaines études. Britney Gallivan, par exemple, aime bien occuper son temps libre (qu'il a manifestement en quantité démesurée) à résoudre des problématiques redoutablement futiles dernier casse-tête, dont il est particulièrement fier, a consisté à démontrer qu'on pouvait plier une feuille de papier jusqu'à 12 fois sur elle-même. Et non pas sept comme le pensent les simples mortels ignares que nous sommes. Tout ça avec moult équations complexes, ça ne rigole pas. Il est d'ailleurs tellement persuadé que sa découverte va changer la face du monde qu'il en a fait un livre : « Comment plier le papier douze fois – un challenge impossible, résolu et expliqué». À 6 dollars pièce, il va falloir qu'il en vende un paquet pour se payer sa thérapie.

$$L = \frac{\pi \cdot t}{6}\cdot(2^n + 4)(2^n - 1)$$

Bébé binaire

Quand un geek parvient à se reproduire, c'est déjà un événement en soi. Mais parfois, ça ne leur suffit pas. Jon Black Cusack, jeune papa binoclard, a donc décidé de faire son intéressant en baptisant son rejeton Jon Black Cusack 2.0. Oui, officiellement et sans rire. Devant l'incrédulité générale, il a même tenu à fournir une explication scientifique à son choix :« Ben il y a plein de nouveautés par rapport à la version 1.0. » Oui, en effet, ça se tient. Et au moins, si le môme tourne mal et commence à faire trop de conneries quand il sera en âge de les faire, le paternel pourra toujours prétexter qu'il n'a pas encore eu le temps de le patcher.



Les **vraies** valeurs



De mon temps, pour tricher à l'école, on était obligé de ruser comme des fous, qui pour caler une copie miniature du cours dans sa manche, qui pour lorgner discrètement sur la feuille du voisin de classe, manifestement plus inspiré. Aujourd'hui, avec les technologies disponibles, ces vauriens d'ados n'ont même plus besoin de se fouler. Hop, un keylog sur le PC du prof pour capturer les mots de passe, et le tour est joué : on a immédiatement accès aux questions d'exam avant la date. Trop facile. C'est ce qui s'est passé dans un collège de Saratoga (États-Unis). Pas de bol, les autorités de l'établissement ont eu la puce à l'oreille. Distribution d'un petit questionnaire anonyme, et les cancres ont finalement été dénoncés par leurs petits camarades. Comme quoi, s'il y a bien une chose qui n'a pas changé, c'est que la délation a toujours la cote. Ouf, la morale est sauve. On va pouvoir les brûler pépère maintenant.





Genre : Tactique Temps Réel
Éditeur : Vivendi
Développeur : Massive Entertainment/Suède
Sortie prévue : Printemps 2004

GROUND CONTROL 2 : OPERATION EXODUS

Après avoir sorti l'excellent Ground Control, on s'attendait à ce que les Suédois de Massive Entertainment continuent de nous pondre des dizaines de jeux tout aussi bons et novateurs. Mais non, en dehors d'un add-on pour ce magnifique jeu de stratégie/tactique futuriste, ils ont préféré jouer la sécurité et plancher consciencieusement sur un deuxième épisode qui ne devrait plus tarder à arriver. L'histoire vous fera incarner Jacob Angelus, capitaine de l'armée de la North Star Alliance, en guerre contre l'empire terrien depuis plus de trente ans, avec pour mission de mettre un terme à ce conflit (autre que sanglant). Principalement inspiré par les réactions des joueurs, la pêche au saumon et les idées qui leur sont venues pendant le développement du premier, ce nouvel opus devrait pousser encore plus loin l'aspect tactique. Le moteur graphique, par exemple, permettra de modéliser villes et forêts en plus des étendues désertiques, offrant ainsi davantage de cachettes à votre infanterie. Il gérera également les différentes conditions climatiques, et si une forte pluie ne fera que faiblement varier les aptitudes de votre armée, vous en baverez beaucoup plus dans une tempête de sable. En ce qui concerne les unités, on retrouvera les différences de blindage sur les véhicules (plus faible à l'arrière d'un tank que devant par exemple). La majeure partie d'entre elles pourra utiliser une deuxième capacité qui améliorera son efficacité (blindage renforcé, puissance de feu plus importante) avec une contrepartie parfois pénalisante (déplacement ralenti, cadence de tir plus faible).

Control C, Control V ?

Si jusque-là, on aurait (éventuellement) pu croire que l'on allait juste avoir droit à un Ground Control « mieux mieux », Operation Exodus introduira cependant une différence de taille dans le gameplay en proposant la gestion limitée d'une ressource appelée « points d'acquisition ». Gagnés en prenant des objectifs stratégiques (ponts, intersections, etc.) ou en battant vos adversaires, ils vous permettront notamment d'obtenir plus de renforts. Le dropship qui les amène sera nettement plus présent, avec la possibilité d'augmenter certaines de ses caractéristiques (vitesse, fréquence d'atterrissage, distance de vue, etc.). Toujours au chapitre des petites friandises qui mettent l'eau à la bouche, le jeu inclura une race extraterrestre, les Virons, avec seulement quatre unités de base, mais surtout la capacité d'en créer de plus puissantes en les fusionnant. On ne sait malheureusement que peu de choses sur elles, même pas si elles se battront avec ou contre le joueur. À l'image de la campagne solo qui comportera près de trente missions, le multijoueur devrait réserver quelques bonnes surprises, notamment grâce à un nouveau mode coopératif qui fera son apparition. Bon, reste plus qu'à faire comme d'habitude devant la promesse d'un bon jeu : attendre.

Bishop



La force de l'empire terrien reposera sur l'emploi massif d'hovercrafts et d'armes à plasma.





Sadisme virtuel

Les nombreux amateurs de gadgets nippoïdes crétins vont être comblés : les fabuleux Tamagotchis de Bandai sont de retour. Dans leur première version, vendue entre 1996 et 1998 à 40 millions d'exemplaires, ces vermines électroniques de poche réclamaient avec force bip-bip la sollicitude permanente de leurs infortunés propriétaires. En pratique, c'était surtout fun de les harceler à coups de seringue, jouer avec eux, puis les punir par pure perversion, ou les forcer à se nourrir de leurs excréments. Bref, mieux que les vrais enfants puisqu'on ne peut pas vous envoyer en prison pour ça. Le Tamagotchi Plus, qui va sortir au Japon courant mars, sera bien plus avancé, puisqu'il inclura la possibilité de faire communiquer les petits cafards virtuels entre eux par liaison infrarouge. Ils pourront ainsi se marier et même produire des rejetons. J'attends avec impatience leurs premières vidéos de gangbang.

Télex

Driv3r, le jeu de caisses au titre idiot, est à nouveau retardé. Pour Bruno Bonnel, ce temps supplémentaire va permettre de peaufiner le titre pour mieux répondre aux attentes des gamers, de la presse et… des actionnaires. Vous aussi, il y a un mot qui vous choque, non ?

Miam miam, c'est bon la charogne

Grâce aux nouvelles technologies, il est maintenant possible de distraire les vrais patriotes tout en les éduquant sur la croisade contre le terrorisme. Kuma : War est un FPS militariste qui se propose de recréer chaque mois de nouvelles missions basées sur les dernières fusillades sanglantes vues à la télé. Pour une poignée de dollars, l'heureux abonné à ce service d'info de qualité pourra revivre à chaud les meilleurs moments de carnages célèbres, méticuleusement reproduits à partir des documents officiels de l'armée américaine. La famille Hussein semble particulièrement à l'honneur : on sait déjà que le jeu proposera de trucider ses deux braves fistons, Uday et Qusay, mais aussi de régler son compte au « Boucher de Bagdad » lui-même. En attendant, on n'a toujours pas de nouvelles d'une mission sur les fameux stocks irakiens d'armes de destruction massive.

Operation Red Dawn
December 13, 2003
The Capture of Saddam Hussein
KUMAWAR

Lâchez ce gâteau !

Comme ça vous vouliez attendre pour acheter une carte graphique de la mort, équipée des dernières technologies qui ne serviront que pour des jeux qui sortiront dans deux ans ? Qui sera justement ultra périmée à cette époque ? Alors que Nvidia vous fourgue du NV35 à peine castré pour pas cher avec sa GeForce 5900 XT ? Inconscient ! Même ATI a flairé la bonne affaire. C'est qu'il est gourmand le Canadien en ce moment et l'idée de perdre une tranchette juteuse de part de marché l'amuse très moyennement. Du coup, c'est vous qui allez vous régaler. Car la Radeon 9800 Pro voit son prix se faire étrangler comme jamais pour contrer l'offre de Nvidia. À 240 euros le morceau, c'est (et de loin) le meilleur rapport qualité/prix du marché, vous pouvez foncer.

Nanonavet

Il existe une sorte d'émulation tristement célèbre entre les jeux vidéo et le cinéma. On ne va pas énumérer toutes les conversions ratées du cinéma au jeu vidéo, je crois d'ailleurs qu'on en a encore une dans nos pages ce mois-ci (ça commence par T et finit par 3.) Le cas inverse est encore plus pathétique, ce qui ne laisse augurer rien de bon pour Deus Ex, le film. Oui, Eidos a vendu les droits à Columbia Pictures, avec Laura Ziskin, productrice des films Spiderman, aux commandes. Le scénariste, Greg Pruss, est un illustre inconnu, mais il a déjà affirmé que J.C. Denton serait « un peu plus crado qu'il ne l'est dans le jeu ». Après tout, s'il possède assez de jugeote pour nous éviter le gagnant de la Star'Ac en jeune premier, il y a peut-être un faible espoir pour l'histoire…

Pourquoi faire simple...

Si vous trouviez que la mission des rangers en Somalie avait été une partie de plaisir, ou si vous êtes tout simplement un grand malade qui rêve de voir souffrir un peu plus l'élite militaire, vous allez pouvoir assouvir vos fantasmes sanguinaires les plus fous. Novalogic vient en effet de mettre à disposition les outils nécessaires pour créer vos propres niveaux dans Black Hawk Down, le tout livré avec une documentation conséquente en PDF. Tout est là : http://files.novalogic.com/dfbhd/dfbhd_modtools_020304_xx.zip. Ah, ça va beaucoup moins rigoler dans les rangs maintenant...



Sales gosses

Dur dur d'être parents par les temps qui courent : drogue, racket, enlèvements, autant de raisons de flipper quand le petit dernier a cinq minutes de retard alors qu'il rentre de l'école. Pour mettre fin à un tel stress, la société Wherify Wireless commercialise une montre-bracelet intégrant une balise GPS. Fini de faire le mur pour sortir draguer en boîte : à tout moment, les parents anxieux vont pouvoir localiser leur progéniture avec une redoutable précision. Et même lui envoyer un message pour lui ordonner de ramener ses petites fesses à la maison, fissa. Les parents qui utilisent de telles technologies pour surveiller leur marmaille insistent sur le fait qu'ils ne pensent qu'à leur sécurité. C'est beau le progrès.



Amateur Evolution Soccer



Ne sachant plus trop comment tacler Konami et ses Pro Evolution Soccer, EA Sports profite de la tenue prochaine de l'Euro pour nous sortir UEFA Euro 2004. En plus des 51 équipes européennes proposées, on aura droit à une nouvelle gestion du moral des joueurs (option présente depuis les premiers PES sur PlayStation, alors nommés ISS), et au fameux ballon sans coutures d'Adidas (bientôt disponible pour PES 3 grâce à la communauté de fans). Bref, on attend tous impatiemment le mois de juin pour se jeter sur ce nouveau jeu de foot absolument in-dis-pen-sable. Comment ça, je suis cynique ?

Fatalife 2

Halx

Il reste des gens honnêtes sur cette planète, ça fait plaisir à voir. Au lieu de voler le code source d'Half-Life 2 comme tout le monde, Arkane Studio a décidé de se le payer pour son prochain titre : Arx Fatalis 2. J'attendais déjà ce titre avec curiosité, mais là je vais commencer à trépigner si ça continue. Rappelons qu'il s'agira d'un EgoRPG (pour les gens pas hype : un RPG à la première personne) se déroulant avant l'histoire d'Arx Fatalis, quand bêtes, hommes et monstres pouvaient encore vivre à la surface du monde sans mourir de froid bêtement. C'est à peu près tout ce que l'on sait, faut dire qu'ils cachent bien leur bébé, les Lyonnais. J'espère que la licence n'est pas vendue en bundle avec un retard de jeu obligatoire. N'empêche, c'est plutôt une bonne nouvelle ! Ah, ça y est, je trépigne. Si, si, regardez, j'ai déjà le petit orteil qui remue.

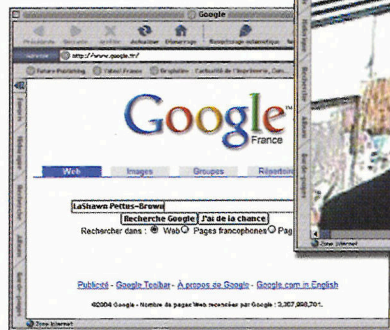


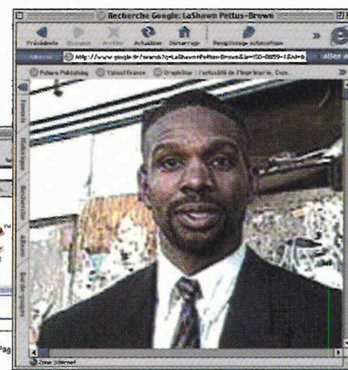
Télex.zip

Comme d'hab, pour vendre un peu plus de leurs usines à gaz, les éditeurs d'anti-virus ont brandi les panneaux « fin du monde » avec l'apparition du méchant MyDoom. Au final, à part le fait que j'ai plein de nouveaux amis qui m'envoient des attachements qui ne marchent pas, j'ai rien vu de spécial moi...

Google est ton ami







Le principe du « blind date », tout le monde connaît. Mais si, vous savez : ces rendez-vous convenus par petites annonces interposées, où l'on n'est jamais sûr de la tête de son rencard. Ce qui fait, paraît-il, tout le charme de la chose. Pas de bol pour LaShawn Pettus-Brown, puisque sa future conquête, un peu anxieuse à l'idée de se livrer ainsi à un inconnu, a tapoté son nom dans Google avant de filer le retrouver. Bien lui en a pris : elle est tombée sur un mandat du FBI qui cherchait à l'alpaguer depuis un bon moment pour s'être fait la malle avec un joli paquet de dollars appartenant au trésor public de la ville de Cincinnati. Lui, qui pensait finir la soirée sous les draps, s'est donc finalement retrouvé sous les barreaux. Mais qu'il se rassure : en taule, il va sans problème pouvoir se faire tout plein de nouvelles copines.

Guerre sainte

Je suis un intégriste de l'overclocking (ndlr : c'est C_Wiz qui vous dit ça. On précise parce que nous, on a une vie, on n'overclocke pas). Oui, et je n'ai pas honte de le dire. L'overclocking doit rester une affaire d'homme qui les ont bien accrochées, et qui n'ont pas peur de déchiffrer du russe pour gagner 1 MHz et demi. Alors forcément, des initiatives comme l'OverDrive d'ATI qui font tout le travail automatiquement, ça m'énerve. Sauf que là, ça ne se voit pas, mais j'ai une mine réjouie. Parce que la quasi-totalité des fabricants de 9600XT pensent comme moi. Pour preuve, ils ont supprimé de leurs cartes la puce qui gère le truc. On me souffle à l'oreille que ce serait surtout pour faire des économies qu'ils l'ont fait. C'est le bon côté de l'intégrisme : tant qu'on est d'accord avec moi, peu m'importe pourquoi...

Télex

Les rumeurs se font plus insistantes : la future Xbox Next pourrait être équipée de pas moins de trois processeurs PowerPC 64 bit en plus du chip graphique R500 d'ATI. La fin de la romance avec Intel semble donc bel et bien consommée.

Enjoy the silence



L'automatisation est souvent source de franche rigolade. Prenez iTunes par exemple, la grosse usine à gaz qui vend de la musique en ligne. Pour encoder tous les albums qu'ils proposent en téléchargement, vous pensez bien qu'ils ne font pas ça à la main. Non, ils ont des softs qui encodent tout ça à la volée, collent les bons tags, génèrent une entrée dans la base de données, et magie : le quidam peut, dès lors, se l'offrir pour gonfler le disque dur de son iPod. Sauf que les artistes sont parfois des gens torturés, et il n'est pas rare qu'on trouve sur certains albums des morceaux intitulés « silence », dont le titre ne laisse aucun doute sur le contenu. Que les amateurs de foutage de gueule qui sont prêts à jeter leurs euros par les fenêtres se rassurent : tous ces morceaux sont dispos. À 99 cents, comme les autres. On peut même pousser le vice jusqu'à en réclamer une pré-écoute. On ne sait jamais, des fois que ce ne serait pas la bonne version.

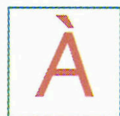
Le plus beau wargame du monde

Après le test dans ce numéro de l'austère, mais extrêmement complet, Combat Mission 3 : Afrika Korps, voyons un peu ce que la concurrence mijote dans son coin. Wartime Command : Battle for Europe 1939-1945 ne se contente pas d'avoir un nom à rallonge pour impressionner la galerie, il a aussi des graphismes exceptionnels. Et pour cause : c'est le futur bébé d'Oleg Maddox et de 1C Company, déjà célèbres pour l'incontournable IL-2 Sturmovik. Le jeu est prévu pour cet été et semble atteindre un degré de réalisme visuel incroyable. Oui incroyable, c'est le mot : je doute qu'un jeu tactique puisse simuler en temps réel et avec un tel luxe de détails des combats impliquant plusieurs centaines de fantassins, dans des décors naturels grandioses et avec la profondeur de champ nécessaire pour une simulation sérieuse. Je n'y crois pas, mais je grille d'impatience.



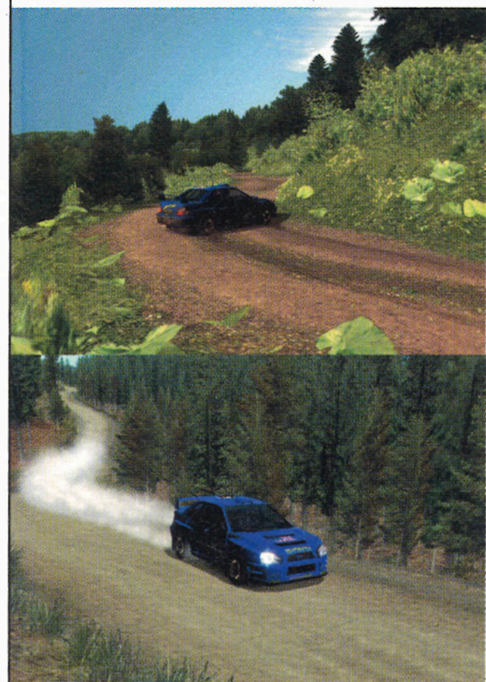
RICHARD BURNS RALLY

>Genre : Vraie simulation de rallye
>Éditeur : Eidos
>Développeur : Warthog/Grande-Bretagne
>Sortie prévue : Mai 2004





À l'heure actuelle, les amateurs de rallye sur PC ont le choix entre Colin McRae 3 et, heu, Colin McRae 3. Effectivement, c'est pas énorme. En revanche, d'ici le mois prochain, on devrait pouvoir se procurer une alternative intéressante, à savoir Colin McRae 04. Bon ben voilà, reste plus qu'à attendre le test impatiemment pour savoir si ça vaut le coup. Alors rendez-vous au prochain numéro, et d'ici là, portez-vous bien ! Ah non, attendez. On me signale à l'oreillette qu'un nouveau concurrent pourrait bien venir défier la série historique de Codemasters. Non, je ne rêve pas : Richard Burns Rally, qui était sur les rails depuis un bon petit moment déjà, devrait sortir aux alentours du mois de mai. Et si vous voulez mon avis, il pourrait bien créer la surprise, le Sir Richard.



Burns, baby Burns

Première certitude, les développeurs n'ont pas voulu copier bêtement Colin McRae Rally. Nous avons eu la chance d'essayer quelques instants une version jouable, et une chose est sûre, notre ami Richard Burns jouera la carte du réalisme et de la simu à fond les manettes. Les réactions du véhicule promettent d'être extrêmement sensibles : patinage dans la choucroute boueuse lors d'accélérations trop brutales, dérapages à peine contrôlés dans les virages si on braque un brin trop brusquement ou tête-à-queue obligatoire si on abuse du frein à main. Bref, du côté de la conduite, il faudra clairement s'accrocher à son levier de vitesses.
Le gameplay promet donc d'être nerveux et l'objectif principal des programmeurs est de retranscrire l'intensité d'une véritable course de rallye, obligeant ainsi le joueur à rester crispé en permanence sur son volant. Le revêtement des circuits devrait également jouer un rôle bien plus important que sur la majorité des jeux de caisses du marché. La voiture ne se comportera pas de la même manière sur de l'asphalte reluisant et sur des sentiers couverts de graviers, et il faudra adapter conduite et réglages du véhicule en fonction du terrain. Il sera même possible de caler au démarrage pour les gros losers qui n'ont jamais passé leur permis et qui sont incapables de sentir les réactions du moteur. Et là, l'air de rien, je viens de me mettre à dos la moitié de la rédac.

Leitmotiv : réalisme

Allez, je vais vous raconter un truc sympa. Pour enregistrer les bruitages des accidents, les développeurs n'ont pas hésité à défoncer de vraies bagnoles (usagées cela dit) pour obtenir un son « plus vrai que nature ». Ils ont brisé des vitres à grands coups de masse, enfoncé des carrosseries, rayé des portières avec des barres métalliques et projeté des voitures de 4 ou 5 m de haut, de manière à simuler un tonneau… ça en dit long sur le souci de réalisme que cultivent ces types-là. Bref, je vous avouerai qu'on est assez impatient d'avoir une version preview, ne serait-ce que pour savoir si Richard Burns Rally a des chances de rallier à sa cause tous les amateurs de simulation déçus par la série des Colin McRae. À tous ceux-là, vous pouvez ronger vos freins, la bêta est prévue pour le mois prochain !

Blutch



Une véritable végétation complexe devrait border la route. Ça nous changera des circuits taillés à l'anglaise façon Colin McRae.

Allez, un petit dernier pour la route

Avouez que vous en rêviez : le studio ukrainien Best Way prépare pour cet été un jeu au thème très original, consacré aux commandos de la Seconde Guerre mondiale ! Oui, encore un. Je sais, c'est pas raisonnable, maintenant faudrait arrêter. Mais il faut cependant reconnaître au vu des images que Soldiers - Heroes of World War II pourrait valoir le détour : non seulement les décors 3D semblent agréablement détaillés, mais en plus on devrait pouvoir les ravager à l'explosif et pratiquement tout faire péter. Mélange de STR, avec des commandes globales pour diriger toute une équipe, et de jeu d'action à la troisième personne, avec la prise en main directe d'une unité, le gameplay devrait offrir également un curieux mélange de gestion tactique et de shoot arcade. Comme d'habitude, on nous promet un réalisme renversant et une modélisation super soignée des paramètres balistiques, mais pour l'instant je pouffe et je n'en crois pas un mot. Plus original, les différentes missions du jeu (une petite trentaine) permettront de jouer des Yankees et des Britons, mais aussi des Boches et des Russkofs. Tout ce petit monde disposera évidemment d'équipements et de véhicules adaptés, avec au programme de l'infiltration en fourbe, des gunfights dans la nuit et des grandes batailles de tanks. Il paraît qu'on pourra finir les missions de plusieurs façons différentes et que l'Intelligence Artificielle sera capable de s'y adapter, mais celle-là, c'est pas la première fois qu'on me la raconte. Rajoutez par-dessus des affrontements multijoueurs et un mode Coopératif, et vous obtenez un titre au potentiel ma foi fort sympathique. Bon, mais alors c'est le dernier hein.









Super Fifa contre Spiderman

Après Stan Lee qui intègre les rangs d'Activision en tant que consultant, c'est toute la clique Marvel qui pactise aujourd'hui avec un autre gros calibre de l'édition : Electronic Arts. L'idée derrière cette alliance est de lancer une nouvelle flopée de jeux de baston mettant en scène les héros les plus célèbres du monde des Comics, et de nouveaux persos créés spécialement pour l'occasion par EA. En échange, Marvel lancera une nouvelle gamme de BD mettant en scène les héros imaginés par les game designers. Vu que les termes du contrat portent sur plusieurs années, on peut s'attendre à voir débouler une déclinaison annuelle du produit à la sauce Fifa. À côté des crampons, crosses et autres casques de F1, EA agrémente donc aujourd'hui son vestiaire déjà bien fourni d'une cape et d'un slip moulant.

Les convoyeurs attendent



Encore une étude capitale pour le devenir de l'humanité, ça doit être la saison. Depuis longtemps, on se demande par quelle magie un pigeon parvient à puiser suffisamment d'intelligence dans son seul neurone valide pour trouver avec autant d'acuité son chemin. Ça a tellement torturé des chercheurs d'Oxford qu'ils ont mis le paquet pour trouver la réponse : dix ans d'études, du matos GPS dernier cri, pour finalement se rendre compte que ce n'était pas le soleil qui guidait le valeureux volatile. Non non, ils font comme tout le monde : ils suivent les routes, et tournent même aux carrefours. Si on m'avait posé la question plus tôt, je leur aurais épargné toute cette débauche de moyens, moi. C'est bien entendu évident que l'animal cherche avant tout à maximiser ses chances de chier sur ma bagnole.

Et hop, sans les oreilles





Les Japonais ont beaucoup rigolé en observant les possesseurs de N-Gage passer leurs coups de fil avec l'engin sur la tranche. Mais ça ne leur a visiblement pas suffit. Les ingénieurs de Sanyo viennent en effet de présenter un nouveau modèle de portable, le TS41s, qui agit sur la structure osseuse pour transmettre les conversations. Du coup, plus besoin de placer l'appareil sur vos oreilles pour entendre votre correspondant. Il suffit de se le coller sur le front, en ayant l'air le plus naturel possible. Après la vague de monologuistes (j'invente des mots si je veux) se baladant en rue avec leur kit mains libres, on risque donc bientôt de voir débarquer les aficionados du téléphone en diadème. Ou pas.

C'est Rome qui gagne à la fin



Celtic Kings : The Punic Wars, la suite de Rage Of War, devrait débarquer chez nous dans le courant du mois. Au programme, un RTS blindé de trucs historiques et de prétextes pour se mettre sur la tronche : guerre entre Carthage et la puissance émergeante de Rome, deux campagnes, 25 missions, 4 peuples (Romains, Gaulois, Carthaginois, Ibères), 60 unités, et bien entendu les inévitables modes multi et éditeur de scénarios. Voilà qui devrait combler d'aise l'ami Atomic. À s'imaginer tel Hannibal traversant les Alpes à dos d'éléphants de guerre, il bave déjà d'excitation. Ce garçon a vraiment des plaisirs étranges.



Télex

Deux. C'est le nombre faramineux d'e-mails qu'aurait envoyé Bill Clinton durant son mandat présidentiel. Si si, on vous jure. Et que des trucs anecdotiques en plus. Alors, soit il a joué au solitaire pendant huit ans, soit on nous pipeaute un chouïa.

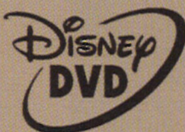
Ceci n'est pas un jeu

Quand un test de jeu se retrouve dans les news en vrac, c'est généralement mauvais signe. Très mauvais signe. Ce mois-ci, c'est Tonton Atari et son Terminator : Rise of the Machines qui échappe au 0 sur une page complète. Sauvons des arbres. Axé multi, le jeu n'offre qu'une parodie de mode solo, bien terne et bâclée en regard des FPS stars du moment. Mais même à plusieurs, l'expérience se révèle navrante. Graphismes pourris, moteur poussif même sur une grosse config de nanti, c'est un désastre sans nom qui donnerait presque envie de rejouer à Enter The Matrix. C'est dire. Ah oui, ils annoncent fièrement 32 joueurs en multi. Ils méritent pas d'en vendre plus.

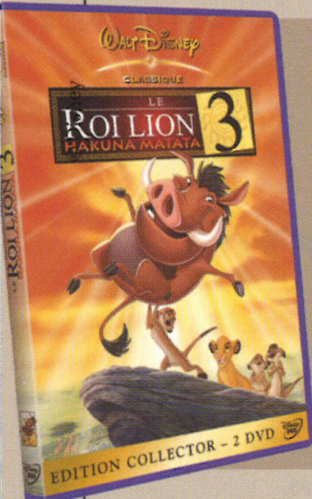


C'est le Retour du Roi… et des deux fous ! Les studios Disney ont finalement craqué. Après le succès du premier opus de la saga « Le Roi Lion », les seconds rôles Timon la suricate et Pumbaa le phacochère ont vu leur côte exploser à Hollywood. De quoi avoir des exigences de stars ! Ils ont accepté de rempiler brillament pour «Le Roi Lion 2 ». Au regard de leur époustouflant talent, les studios Disney ont succombé aux deux jeunes premiers leur offrant les premiers rôles du Roi Lion 3. C'est chose faite. Les studios Disney ont cédé aux deux jeunes premiers. Et l'aventure reprend de plus belle avec la sortie en édition Collector – 2 DVD du troisième volet « Le Roi Lion 3 – Hakuna Matata ». Une suite du « Roi Lion 2 » ? Non un retour dans le passé, la version 1 et demi de la trilogie! Car ce film offre une histoire complètement originale : revivre le premier épisode du point de vue déjanté et drolatique des deux compères. Une mine de découvertes sur les racines de la légende. Si on finit par retrouver Simba, ce n'est qu'au terme du récit émouvant des aventures de Timon et de son exil jusqu'à sa rencontre avec le solitaire au grand cœur Pumbaa. La naissance d'une amitié et un parcours qui éclaircit sur le parcours initiatique des vedettes. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les compagnons de Simba, vous l'apprendrez à la vision de ce dessin animé. C'est ainsi qu'on comprend mieux les liens qui unissent Simba à ses deux fidèles amis. Les péripéties hystériques du couple de mentors de Simba, et leurs répliques cultes, leur valent sans conteste le titre de Rois de la Comédie. Et on retrouvera avec bonheur leur fameuse philosophie de vie, le célèbre « Hakuna Matata ». En somme, nous assistons à l'époustouflante montée en puissance de deux étoiles. En témoignent les nombreux bonus de ce DVD Collector. Jugez plutôt : pas moins de 4 jeux, dont un safari virtuel en compagnie du duo, des invités prestigieux tels que la Star Academy 3, qui interprète en clip « Can you feel the love tonight ? », un reportage sur Timon, les coulisses de la création du dessin animé et pas moins de 7 scènes coupées ! Avec ses jeunes espoirs du cinéma animé, la relève est assurée. Hakuna Matata !



en vidéo et 

le 17 Mars



« LE ROI LION 3 » SACRE DEUX NOUVELLES STARS



L'amour, toujours l'amour



Chez Running With Scissors, on ne badine pas avec la philanthropie. Après avoir vanté l'amour de son prochain dans le très poétique Postal 2, les développeurs américains ont eu l'idée de fêter la Saint-Valentin à leur manière, c'est-à-dire avec la finesse d'un fermier texan. Gary Coleman, porte-parole emblématique de la boîte (et accessoirement ancienne star de la série Arnold et Willy), se proposait d'appeler votre ex-petite amie pour l'insulter copieusement à votre place. Comme ça, gratos. Ou si vous êtes vraiment maso, de la faire revenir en rampant à vos pieds. Vous êtes deg que je vous en parle seulement maintenant, hein ? Bah, ne vous inquiétez pas : ils vont sûrement nous mijoter un autre truc rigolo pour la Toussaint.

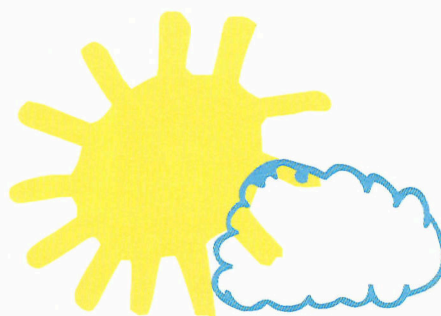
Il fallait bien qu'il paie un jour

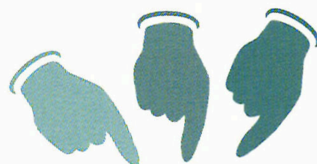
Pour avoir tenté de filer un petit coup de pouce aux talibans, Mike Hawash vient de prendre sept ans de taule et 250 000 dollars d'amende. Il avait tenté de passer la frontière en ninja, le sac plein de secrets technologiques, et ça n'a pas trop fait rire les autorités américaines. Dans une vie antérieure, ce monsieur était ingénieur chez Intel, où il fut notamment « lead software engineer » sur la conception du MMX. Le MMX ? Sept ans de taule seulement ? Il serait tombé sur moi, il prenait perpet' et l'interdiction à vie de designer un set d'instructions.

Qui veut la peau du Colin ?

Ah, il a du souci à se faire Colin. Avec l'arrivée prochaine de son pote Richard Burns (voir la News dans ce numéro), il faisait déjà moins le fier. Il lui faudra bientôt compter également avec XPand Rally. Nouvelle déclinaison du sport de glisse auto sur PC, le titre proposera plus de vingt caisses officielles WRC, 36 circuits, des conditions météo variables, un réalisme sans précédent et… je vais arrêter de vous lire le communiqué de presse, ça va finir par se voir. La démo de prépréview (oui ça existe) indiquait un jeu terminé à 60 % et ma foi c'est plutôt joli. Développé par Techland, les Polonais responsables de Chrome, un FPS qui n'avait pas vraiment marqué nos mémoires de gamers, XPand Rally va quand même avoir du mal à jouer des coudes vu les poids lourds qu'il doit boxer dans sa catégorie.



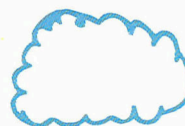




Télex

David Bradley, l'inventeur de la célèbre combinaison de touches « CTRL-ALT-DEL », met un terme à près de trente ans de carrière chez IBM où il officiait comme ingénieur. On lui souhaite un bon reboot (hin hin hin).





Les meilleures intentions

Avec ses petites économies, Monsieur Nokia a voulu se faire plaisir et vient de racheter les parts de Psion dans le consortium Symbian, l'OS qui équipe notamment les téléphones de nantis, comme le P900 de Sony. En devenant ainsi actionnaire majoritaire, le géant finlandais veut faire la nique aux alternatives proposées par Microsoft (Pocket PC) et Palm, et tenter d'imposer Symbian comme le futur standard du marché. Mais du coup, ça grogne un peu dans les gradins, où l'on craint de voir partir l'OS dans le giron du constructeur finlandais, avec des licences blindées revues à la hausse. Nokia se veut rassurant et nous jure sans rire que non vraiment, ce n'est pas du tout prévu. En même temps, je ne sais pas si on peut vraiment leur faire confiance. Ce sont les mêmes qui nous avaient promis une console de jeu portable révolutionnaire…



Télex

Une récente étude démontre que la meilleure couleur pour camoufler un avion dans le ciel est… le rose. Les militaires n'ont pas l'air trop chaud, mais vu que Micro Application sort son kit de customisation Flight Simulator Repaint, vous, de votre côté, vous allez pouvoir vous lâcher.

Par les temps qui courent, il devient rare qu'un studio de développement français s'attaque à un projet ambitieux. Surtout pour un premier jeu. Généralement, il est coutume de reprendre une licence bien connue pour limiter les risques et s'assurer un minimum de ventes sur le dos des fans d'une série télé ou d'un film bidon. Mais nos Lillois de chez Hydravision n'ont peur de rien et s'attaquent à un genre d'ordinaire réservé aux yeux bridés, j'ai nommé le Survival Horror sanguinolent qui fait peur. Oui, ils sont comme ça nos petits Français, malgré la température qui règne autour de leurs bureaux, ils n'ont pas froid aux yeux.



Voilà pourquoi j'ai jamais voulu être pensionnaire et dormir au lycée : ça dégénère toujours !

Smells Like Teen Spirit

L'ambiance d'Obscure est ouvertement calquée sur les films d'horreur qui ont précédé la sortie de « Scream ». On retrouve donc tous les clichés propres aux teens-movies comme « Souviens-toi l'été dernier », « Scary Movie » ou « The Faculty ». Les similitudes sont d'ailleurs encore plus frappantes avec ce dernier : une fac américaine, des monstres, une bande de jeunes abrutis et un héros qui ressemble à s'y méprendre à Josh Hartnett… Tous ces ingrédients sont volontairement intégrés par l'équipe d'Hydravision, ce qui donne un cachet plutôt décalé et rafraîchissant par rapport aux ténors du genre. Pour l'instant, le côté le plus novateur concerne l'intégration d'un mode 2 joueurs. On pourra ainsi brancher deux pads et partager les mêmes moments de flippe, se couvrir mutuellement ou s'échanger des objets ; ça promet d'être assez fun. On pourra même se taper dessus à coups de batte, histoire de se chauffer avant d'aller rosser du démon, et fracasser au passage pas mal d'éléments du décor… D'ailleurs, il semblerait qu'on puisse enfin ouvrir des portes autrement qu'en tournicotant comme un bourriquet dans les niveaux pour ramener une clé : on pourra casser les carreaux d'une porte vitrée, puis glisser la main pour la déverrouiller par derrière. Trop pratique.

>Genre : Survival horror
>Éditeur : MC2 France
>Développeur : Hydravision/France
>Sortie prévue : Printemps 2004

OBSCURE





Enfin un mode 2 joueurs dans un Survival Horror, c'est pas trop tôt.

Quelques éclaircies…

Un des autres aspects innovants du titre, c'est la gestion de la lumière. Pour combattre les démons, il sera souvent bien plus efficace de briser une vitre pour laisser entrer les rayons du soleil que de leur balancer une salve de cartouches en pleine poire, les monstres étant particulièrement sensibles à la lumière du jour. Dans Obscure, on aura également la possibilité de diriger un total de cinq ados boutonneux. Chacun aura des compétences particulières, comme une rapidité accrue au sprint ou la capacité à crocheter une serrure. Dans le souci de laisser une certaine liberté au joueur, les développeurs nous promettent qu'on pourra librement se séparer des jeunes qui nous encombrent le plus si l'envie nous en prend : « Tiens, toi, va me soigner cette vilaine peau, hop, tu passes en premier. » En fait, les cinq personnages pourront être utilisés comme autant de vies supplémentaires. Reste encore à voir si les combats seront prenants et si les enjeux sauront maintenir l'intérêt du joueur suffisamment longtemps pour lui donner envie de progresser. On vous tient au courant dès qu'on pose nos gros doigts sur la bêta.

Blutch

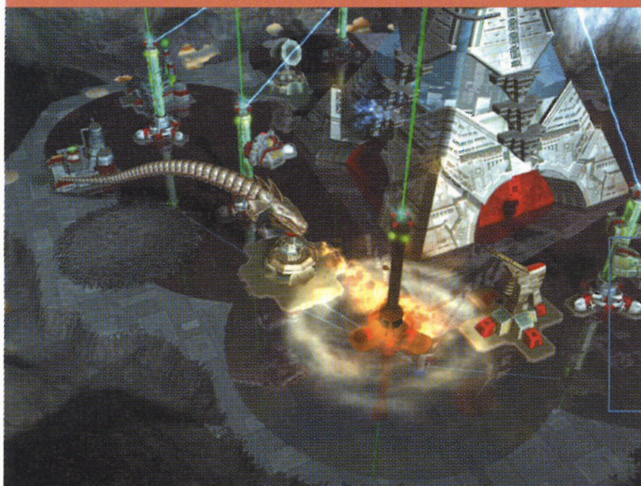


Des cheminées d'usine jusqu'à la ligne d'horizon... Mon rêve.

Si vous êtes comme moi, vous adorez les réseaux de fils de fer barbelé, les champs de mines, les pièges à loup et les clôtures électrifiées. Comme tous les heureux propriétaires de pavillon de campagne, vous êtes obsédé par le besoin de protéger votre terrain par des systèmes anti-intrusion redondants. Vous verrouillez tout. Vous possédez un énorme chien de garde, un mutant hybride entre un bœuf et un alligator. Vous planifiez vos angles de tir de façon à pouvoir abattre instantanément tout intrus qui chercherait à franchir vos défenses, d'où qu'il vienne. Bref, vous avez exactement l'état d'esprit pour apprécier Perimeter, un jeu de Stratégie Temps Réel pour les paranoïaques amateurs de science-fiction. La seule différence c'est que votre fantasme sécuritaire n'y est pas nourri par le besoin de protéger votre collection de nains multicolores, mais par celui d'étendre votre zone d'influence à la surface d'une planète extraterrestre. À grands renforts de raffineries high tech, vous devez remodeler ce monde et le terraformer pour en pomper l'énergie nécessaire au fonctionnement de vos nano-machines.
Le studio de développement, K-D Lab, est basé à Kaliningrad (Russie), des gens notoirement experts en rideaux de fer. Mais ils possèdent également des compétences techniques remarquables, comme permet de le constater le puissant moteur 3D qui affiche en temps réel les modifications de la géographie locale. C'est un vrai plaisir d'observer une colonne de bulldozers atomiques qui aplatissent brutalement de somptueux décors naturels pour tout recouvrir de grandes dalles de ciment gris.

>Genre : Construction de palissade
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : K-D lab/Russie
>Sortie prévue : Printemps 2004

PERIMETER


Note pour plus tard : contre les dragons, prévoir plus d'artillerie.



Bétonnez le Grand Canyon

L'extension de votre base permet d'extirper du sol des quantités toujours plus importantes d'énergie, qui rendent ensuite possible le financement de la construction de nouvelles structures de plus en plus voraces. Mais comme tous ceux qui réussissent dans l'existence, vous devez hélas affronter les envieux et les jaloux. Vous savez ce que c'est : il y a toujours des geignards pour se plaindre de l'incinération à grande échelle des jolis arbres et des petites fleurs, sans comprendre que vous en avez besoin pour générer du profit. C'est là que vos forces armées interviennent : avec toutes ces ressources arrachées à la planète, vous pouvez vous permettre de mobiliser des légions de guerriers mécaniques qui se chargent de défendre votre périmètre. Et si un concurrent a l'audace d'appliquer vos méthodes dans le secteur, vos fidèles robots peuvent aller foutre le souk dans sa base, juste histoire de prouver qui est le patron. Comble du raffinement, vos braves petits soldats nanotechnologiques ont la capacité de se recombiner entre eux en quelques secondes pour former de nouvelles armes plus adaptées. De plus, en cas de pépin sérieux, votre base entière peut temporairement se mettre à l'abri sous une cloche protectrice infranchissable. Bon, c'est bien joli tout ça, mais à vrai dire on ne sait pas encore si le jeu est amusant. En tout cas, graphiquement ça s'annonce pas mal du tout.

Atomic

Quand l'existence s'enlise dans une routine pesante, quand le stress quotidien devient insupportable, il est parfois nécessaire de s'aérer la tête. Pour cela, deux méthodes. La première, partir prendre un peu de bon temps sur le sable chaud d'une île des Tropiques. La deuxième, se faire un trou en plein milieu du front avec une balle de gros calibre. C'est un peu radical, mais pour l'aération, on fait pas mieux. Quelle que soit votre solution préférée, Far Cry devrait probablement satisfaire vos besoins : plage paradisiaque, lagon d'un bleu Harpic, végétation luxuriante, mais aussi mercenaires lourdement armés, chasse à l'homme en hélicoptère et faune locale excessivement exotique. Bref, un cocktail carabiné pour soigner la déprime : vacances tropicales + headshot.

Sea, Sniper & Sun

Après une année 2003 bien morne, pauvre en FPS innovants, Far Cry est un véritable rayon de soleil. Loin des galeries tortueuses et des ambiances claustros qui sont si souvent le lot des jeux de massacre informatique, le bébé de Cry Tech nous emmène vers une destination qui, pour une fois, vaut réellement le coup d'œil : de grands espaces, de la lumière et des couleurs. Attention, il y a aussi plein d'occasions d'explorer à la lampe de poche des réseaux de vieux bunkers japonais, des laboratoires ravagés et des entrepôts souterrains. Mais l'action se déroule également à l'extérieur et le contraste n'est que plus fort entre la nature sauvage, avec un champ de vision souvent profond de plusieurs centaines de mètres, et les terriers de troglodytes qui creusent la montagne en tous sens. Malgré leur taille impressionnante, les paysages sont touffus, pleins de détails et d'une grande richesse graphique. L'environnement est magnifique : de belles fleurs colorées,

FAR CRY

GENRE
Fusion entre Doom et le Club Med

EDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Cry Tech

SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

Et shhhm, un troisième œil.



On a envie de s'allonger au soleil et de roupiller.





Attention derrière toi, c'est horrible !



Ah oui, bien joué, là, évidemment, personne va venir me le piquer.

des buissons dans lesquels il fait bon ramper avec un poignard entre les dents, de charmants ruisseaux qui glougloutent paisiblement entre les arbres... Qu'il est doux de faire la sieste dans ces clairières ensoleillées, où s'ébattent joyeusement les gentils petits animaux de la forêt : des porcinets poilus et insouciants, des perroquets rigolos... C'est mignon comme du Disney, en plus, pour s'amuser, on peut leur rouler dessus avec un Hummer ou les faire exploser au lance-roquettes. Depuis le temps que j'en rêvais !

Beau comme un camion

Ce ne sera évidemment pas la première fois qu'un FPS propose de piloter des véhicules. Tribes et BattleField 1942 ont popularisé leur usage en multijoueur depuis longtemps, et, en solo, Operation Flashpoint proposait déjà de vadrouiller dans des territoires immenses avec des forêts et des collines. Mais aussi doués soient-ils pour les grands espaces, ces moteurs graphiques sont incapables d'afficher des intérieurs décents. Il est tentant mais difficile de réaliser la synthèse entre le Quake-like traditionnel, aux décors très détaillés mais étriqués, et le FPS en plein air, vaste mais très



Je vous jure monsieur l'agent, c'est lui qui s'est jeté sous mes roues !



Avec un bel appât comme ça, ce soir, c'est sûr, je bouffe du requin.

laid dès qu'on s'approche un peu. L'exercice est casse-gueule : récemment Halo et Chrome s'y sont essayés, sans grand succès. Ni l'un ni l'autre ne resteront dans les mémoires comme des grands jeux PC de référence. Far Cry relève le défi : le CryENGINE™ semble capable de combiner le meilleur des graphismes intérieurs et un environnement extérieur de qualité. Les coursives délicieusement rouillées d'un porte-avions nippon échoué font honte au cuirassé de Call of Duty : textures superbes, éclairages dynamiques et ombres en temps réel des ennemis permettent enfin des combats dans un navire qui ne sont pas affligeants de pauvreté. Quant aux paysages, regardez bien les photos d'écran et dites-moi sérieusement que Far Cry n'est pas magnifique.

Un scénario qui mérite le Prix Nobel de l'originalité

Jack Carver est un ancien militaire, reconverti dans le cabotage pépère entre les atolls volcaniques de Micronésie. Lui et son rafiot viennent d'être recrutés par une jeune journaliste à la recherche d'une mystérieuse base secrète perdue dans les îles. C'est l'antre du sinistre Docteur Krieger, un scientifique dément qui cherche à se substituer à Dieu et travaille depuis des années dans le but de créer une race de super-guerriers. Il s'est installé dans le coin parce qu'il en avait marre des villageois brandissant des torches et manifestant en permanence sous les fenêtres de son château. C'est pourquoi il s'est retiré loin des hommes pour ourdir en paix ses expériences contre-nature, une armée privée de mercenaires d'élite protégeant son intimité en éliminant brutalement tous les intrus. Coincé entre ces excités à la détente sensible et les horribles monstres mutants qui, comme d'habitude, vont se rebeller contre leur créateur, ce pauvre Jack devrait avoir pas mal de difficultés à rester en vie.

Une plage superbe et des physiques de rêve

Du calme les amis, pas de tee-shirts mouillés à l'horizon : je parlais juste de l'excellent moteur physique du jeu. Plusieurs passages dans la version bêta permettaient d'interagir de façon créative avec des éléments du décor, pour créer une diversion, broyer des gens ou libérer un accès caché par des bidons. Les manipulations sont grossières, on mitraille une planche ou on bouscule une caisse, mais ce genre d'actions fait beaucoup pour renouveler la routine des jeux de shoot. Un regret quand même, les animations ragdoll sont souvent ratées, avec des cadavres effondrés dans des postures impossibles. Espérons que ça passera mieux dans la version finale. On constate aussi parfois quelques cafouillages dans l'Intelligence Artificielle, même si, heureusement, elle reste de bon niveau. Les adversaires cherchent généralement à se mettre à couvert et ils ont quelques stratégies de groupe efficaces. Rien de renversant, mais avec la liberté d'action permise par les vastes décors, il est souvent possible d'essayer plusieurs tactiques d'infiltration discrètes pour franchir des passages bien gardés. Le jeu devrait sortir fin mars, on verra alors s'il tient toutes ses promesses. Pour l'instant, Far Cry se présente comme une des entrées savoureuses d'une année 2004 difficile pour nos glandes salivaires qui roupillaient pas mal depuis quelques semaines.

Atomic

Regardez-moi cette flotte comme elle est belle... On en boirait presque.



C'est trop bien de repérer les streums grâce à leur ombre.

RACE DRIVER

GENRE
Courses multiples et variées
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
Codemasters Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Avril 2004

Le mois dernier, on vous avait déjà pas mal parlé de ce nouveau volet de la série des Toca, que Codemasters nous avait présenté dans son Q.G. en Grande-Bretagne. Cette fois-ci, nous avons reçu une version jouable déjà bien avancée, et on a pu tâter la bête suffisamment longtemps pour avoir une idée de ce qu'elle aura dans le ventre. Bon, ne perdons pas de temps, y a du pain sur la piste.



Tour après tour

Ce qui frappe de prime abord, c'est le rendu graphique : c'est encore plus beau et plus fluide que la dernière fois. Les multiples reflets en temps réel sur les véhicules seront bluffants, et l'éclairage dynamique du soleil sur le goudron fera trimer les chips DirectX 9. On en parle moins souvent, mais ça reste important : un gros travail de son a également été effectué sur Race Driver 2. Déjà, le bruit du moteur est vraiment différent en fonction des voitures (on reconnaîtra la sonorité si caractéristique de la Mustang 1968, par exemple), et l'ambiance sonore sera complètement transformée quand on passera en vue interne. Tout comme dans Colin McRae Rally 04 (du même développeur), on aura véritablement l'impression d'être à la place du pilote dans l'habitacle : les graviers qui ricochent sur la carrosserie ou le moindre choc deviendront audibles comme si on était à l'intérieur du véhicule. Dans le même genre, en mode Carrière, le coach crachotera dans la radio et donnera des conseils ou des informations en temps réel, c'est-à-dire en fonction des événements qui arriveront pendant la course (accidents, position des concurrents...). Bref, on va peut-être enfin pouvoir exploiter nos kits d'enceintes 5.1. Allez, encore un petit détail technique pour la route : les débris importants, genre les pare-chocs ou les pneus, seront conservés sur la piste et constitueront autant d'obstacles à éviter à chaque nouveau tour.



La vue interne est particulièrement réaliste et pour une fois, elle est parfaitement jouable.



Les Formula Ford, c'est vraiment un régal. Enfin, quand ça roule.

En piste

Je vous le disais en février, les sensations de conduite seront bien plus proches de la simu que dans le précédent Race Driver. Cette bêta confirme nos premières impressions. La conduite promet d'être délicate, et le pilotage différera beaucoup en fonction du moyen de locomotion choisi (Ford GT, V8 Supercars, DTM, camions ou voitures de rallye, etc.). Chez Codemasters, la maniabilité au volant était déjà convaincante, et là, au pad, on fait le plein de sensations ; l'impression de vitesse est très présente et carrément plus pêchue que dans Race Driver premier du nom. Malgré tout, j'attends avec impatience la version finale pour voir disparaître de vilains petits défauts qui ne transparaissaient pas lors de la présentation : premièrement, la difficulté est absolument inhumaine (les adversaires vous doublent en ricanant alors qu'on fonce à plus de 280 km/h sur une ligne droite), et deuxièmement, les déformations des véhicules – qui sont pourtant bien réussies - ont tendance à être trop souvent identiques... Bon, je suis l'affaire de près et je vous tiens au courant dès le mois prochain, comptez sur moi.

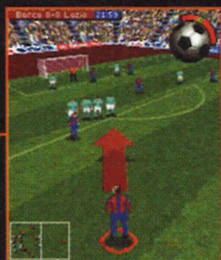
Blutch



Il ne faudra pas hésiter à écrabouiller la pédale de frein. Comme dit le proverbe, mieux vaut ralentir un bon coup que d'en prendre un en pleine face.

C'est ici que
j'ai loupé la cible







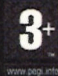


FIFA Football 2004 maintenant disponible sur console N-Gage™. Licences officielles, modes de jeu avancés et jouabilité parfaite séduiront les amateurs de foot. Grâce au mode multijoueurs sans fil, FIFA Football 2004 offre une expérience de jeu mobile unique et passionnante.

n-gage.com

N·GAGE
NOKIA

où tu veux
qui tu veux





GENRE
Comédie historique
ÉDITEUR
Nobilis France
DÉVELOPPEUR
Paradox Entertainment Suède
SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

LA GUERRE DE 100 ANS

Dernière plaisanterie développée par les comiques de chez Paradox Entertainment, La Guerre de 100 ans est une farce historique burlesque reprenant le cadre des joyeux massacres de la période 1337-1453. Le joueur y dirige une des multiples factions qui se disputaient alors le territoire français : l'Angleterre bien sûr mais aussi des losers certifiés comme la Bourgogne ou la Bretagne. La version preview que nous avons reçue était d'une facilité littéralement affligeante, puisqu'à ma première partie, au niveau de difficulté le plus élevé et avec l'agressivité de l'I.A. poussée au maximum, j'ai très facilement bouté tous les Anglais hors du continent en quelques mois. Comme d'hab avec Paradox, l'interface est atroce. La simple mobilisation de mes soldats à travers le pays, région par région, plusieurs fois par an, demandait tellement d'efforts que j'ai simplement décidé d'arrêter : trop pénible. Sans dépenses militaires massives, j'ai commencé à crouler sous l'or et la nourriture, ce qui rendait complètement absurdes les pseudo choix économiques et politiques d'un scénario rigide qui avait déraillé d'entrée de jeu. Comme ce cirque grotesque me gavait vraiment, pour en finir, j'ai traversé la Manche et j'ai envahi toute l'Angleterre. Rendez-vous donc le mois prochain pour le test complet de ce bijou de stratégie médiévale, où vous lirez probablement comment, sous ma direction extra-lucide, le Luxembourg a réussi à conquérir la planète avec les yeux bandés et une main attachée dans le dos.

Atomic



Avec la flotte anglaise dilapidée d'entrée de jeu, la partie prend une tournure étrange.





1348 : Sans me presser, je nettoie les derniers vestiges anglais en Irlande et en Ecosse.

GENRE
Massacre à l'épée
ÉDITEUR
Enlight Software
DÉVELOPPEUR
Enlight Software/ Hong Kong
SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

JEANNE D'ARC

Vous connaissez certainement Lara Croft : une bimbo qui court dans tous les sens, flingue des chiens et coince la caméra dans des polygones. Jeanne d'Arc vue par Enlight Software c'est un peu pareil, mais avec des hallucinations, une grosse armure et des centaines d'Anglais éventrés tout autour. On ne va pas perdre de temps à expliquer le scénario, bien connu de tous les fans de Luc Besson : il suffit de savoir que pendant des heures, la Pucelle Blindée d'Orléans va obéir aux voix qui lui parlent dans sa tête et découper en tranches des hordes de Rosebeefs saignants. Il y a toute une palette d'objets magiques, de coups spéciaux à débloquer et de combos à l'épée ravageurs : les fans de Hack & Slash apprécieront. Un système d'expérience et de développement des personnages permet d'influer sur le style de combat de Madame Schizo et de ses amis chevaliers, mais sans s'avancer beaucoup, on peut annoncer que de façon générale la maison ne fait pas dans la dentelle. Le jeu consiste essentiellement à déambuler d'un waypoint scripté à l'autre, à attaquer de front trente ennemis débiles et à les tailler en pièces en leur courant autour. Quand la barre de vie descend un peu trop, on fait pause et on bouffe des provisions piochées dans l'inventaire. En principe le jeu comporte un peu de stratégie et de gestion de groupes de soldats à distance, mais en début de partie, il suffit en tout cas de baisser le pont-levis et de foncer dans le tas en solo pour nettoyer tous les problèmes. Rendez-vous le mois prochain pour savoir si le jeu peut offrir mieux que ça.

Atomic

Rendez-vous, canailles ! Je vous encercle !





Charlie se cache dans cette image, saurez-vous le retrouver ?







C'est marrant les bêtas, on se retrouve parfois avec une de ces versions de jeu bancales où il faut deviner les contrôles parce que le chien a mangé la doc. Surtout que pour le coup, c'est carrément une version type Xbox, avec des contrôles hallucinés, qu'on m'a refilée. Ça devrait être nickel pour la sortie, mais là, sans un pad, je souffre ! Enfin, n'exagérons rien. Un beat them all à base de moulinets d'épée, comme le propose Les Chevaliers du Temple, requiert autant de réflexion pour être joué qu'il n'en a fallu pour écrire le scénario. Vous êtes Paul le gentil Templier, et vous allez secourir une amie d'enfance, Adelle, des griffes du méééchant évêque déchu et maléfique qui veut détourner les pouvoirs divins de la belle à son compte. Wow, on dirait un spectacle de Chantal Goya. Déjà, ça tient pas debout, un Templier préférerait largement son voisin de chambrée à n'importe quelle damoiselle en détresse, fût-elle bonne. En magie. En plus, j'ai jamais compris cet engouement pour ces bas du front fanatiques avec leur trésor bidon

« Tu ne le sais pas encore, mais tu es déjà Maure. »



Un coup de grâce est offert par la maison, ce qui est toujours de bon goût.

GENRE
Hack&Slash

ÉDITEUR
TDK

DÉVELOPPEUR
Starbreeze/Suède

SORTIE PRÉVUE
1er trimestre 2004

LES CHEVALIERS DU TEMPLE : LA CROISADE INFERNALE

qui devait se limiter à une collec' de fèves de galette. Bref. On nous promet du saucissonnage en règle via épée, hache, masse pour attendrir la viande et bouclier anti-éclats d'os. Ça commence par des moines fous qui font de la kapouéra avec des serpettes ; ça finira peut-être sur fond de tango, avec des démons armés de tournevis ? Allez savoir...

Bouge ton corps, caresse ton épée

Le ton est vite donné : médiéval et inquiétant à souhait avec monastères, cryptes, villages et châteaux. Starbreeze (qui au passage, je dois l'admettre, a la meilleure présentation de logo jamais vue) semble vouloir retranscrire cette atmosphère pesante sur le gameplay. Le jeu est sombre, trop sombre, sans correction gamma, c'est foutu d'avance, et sanglant. Les mouvements sont lents et puissants pour bien ressentir la violence d'un corps à corps moyenâgeux. Ah ah, je devrais me mettre au marketing, parce qu'en fait, ça reste un style console vif et rapide. Avec combo, tir à l'arc et pouvoir divin, l'action reste soutenue. Pourvu que monsieur Répétitif ne soit pas invité (quel gros lourd celui-là). Les combats paraissent un peu moins bordéliques que d'habitude et les animations y sont d'ailleurs pour beaucoup. Je n'ai vu que peu de mouvement d'arme pour l'instant, mais ils s'enchaînent avec fluidité et réalisme, donnant parfois lieu à des actions spectaculaires. Le reste de la réalisation a l'air honnête : jolis graphismes, cinématiques réussies mêlant 3D et fresques illustrées, I.A. à vérifier. Reste la gestion de la caméra à la Resident Evil qui m'inquiète un peu. C'est vrai, moi ça me gêne de me sentir confiné à des vues inchangeables et parfois mal choisies. J'ai bien peur aussi que Les Chevaliers du Temple ne soit trop simpliste. Pensez à Enclave, des mêmes développeurs (Joystick 152) : même style, mêmes défauts ? Espérons que non, il paraît qu'il faut toujours apprendre de ses erreurs passées...

Fumble



Satanistes, démons, spectres et morts-vivants, un thème simple et amusant, pour les petits et pour les grands.



Certaines attaques déstabiliseront ou mettront à terre les cibles. Et là... Couic.



SÖLDNER : SECRET WARS

D'habitude, il est coutume de se lancer dans une intro qui prend presque un quart de page, de parler des antécédents du jeu, des développeurs, de leur pays d'origine, s'ils ont du beau temps, etc. Maintenant, stop. Ça suffit. Pourquoi ? Parce que y en a marre de perdre un long paragraphe précieux où l'on pourrait déjà livrer des éléments importants sur le jeu. D'ailleurs, à l'école de journalisme, c'est ce qu'on apprend en premier : toujours donner les infos les plus pertinentes, et ce dès les premières lignes. Alors, chers collègues, arrêtons de broder et mettons-nous au boulot, que diable ! C'est que ça va finir par se voir à la fin. Le lecteur n'est pas dupe, vous savez. Il serait grand temps de suivre mon exemple. Regardez, ce coup-ci, j'attaque direct, tac, comme ça. Pas d'intro débile, pas de phrases inutiles, rien. Non mais.

Y a un os

Initialement prévu pour octobre dernier, Söldner Secret Wars a été violemment repoussé au mois d'avril. Je me demandais bien pourquoi ils avaient décidé de reporter leur titre comme ça, sans prévenir, jusqu'au moment où il m'a planté trois fois à la gueule en cinq minutes. Mon Dieu, mais ça bugge à mort ! O.K., ce n'est qu'une bêta, mais le moins qu'on puisse dire, c'est que Söldner n'est pas encore terminé. Enfin j'espère. Malgré tout, j'ai réussi à me connecter sur quelques serveurs allemands mis à disposition pour l'occasion, et j'ai pu ainsi disputer quelques parties sans retourner systématiquement sous Windows. Alors, voyons voir... mon Dieu, mais ça lagge à mort ! Bien, apparemment, l'optimisation du code réseau n'est pas non plus arrivée à son terme. Heu, dites messieurs de chez Wings Simulations, vous êtes sûrs qu'il sort le mois prochain votre jeu ? Bon, passons outre ces déconvenues techniques et rappelons rapidement le concept de ce shoot militaire multijoueur : deux équipes, des drapeaux, des points de respawn à contrôler... mais... mais... mon Dieu, mais c'est BattleField à mort ! Oui, le principe rappelle fortement celui du titre phare d'EA Games, et d'ailleurs, les développeurs ne s'en cachent pas. En revanche, le contrôle des soldats ou des véhicules que l'on pourra piloter sera très proche de celui d'Operation Flashpoint. La palette de mouvements étant assez large, il sera possible de ramper, de s'accroupir, de sprinter ou d'enjamber des barrières ou des haies. Et à l'heure actuelle, il suffit de traverser les murs pour entrer dans les maisons. Mais à mon avis, ça c'est pas normal.

À quand la version Gamma ?

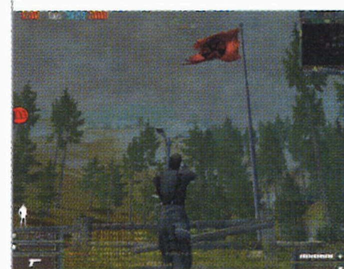
Côté transports, on aura droit à des chars d'assaut, des hélicos ou même des avions, mais bizarrement, la dernière beta-version en date n'intégrait quasiment aucune de ces joyeusetés mécaniques... Il est prévu que tout soit réintégré progressivement avant la sortie, ça sent le débuggage méticuleux. À mon sens, le point le plus novateur de Söldner concernera la gestion de la destruction d'éléments physiques. En effet, on pourra exploser les maisons et les raser de la carte, ou même déboiser entièrement les forêts. C'est d'ailleurs très impressionnant : on voit les arbres tomber tout autour de soi dans un vacarme assourdissant, non vraiment, l'effet est bien rendu. Mais honnêtement, je me demande si ça suffira pour démarquer Söldner d'un BattleField 1942 ou d'un Flashpoint, parce que pour l'instant, on en est encore loin. À voir, en tout cas, j'espère me tromper.

Blutch

GENRE
Shoot militaire multijoueur
ÉDITEUR
JoWooD
DÉVELOPPEUR
Wings Simulations/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Avril 2004

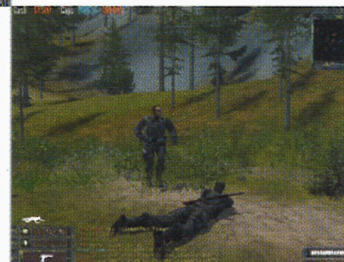


Les duels d'armes à feu ne sont pas encore tout à fait palpitants, j'espère qu'on aura droit à un peu plus d'intensité dans la version finale. En plus, le lag n'arrange rien.





Il faudra penser à acheter de nouvelles armes à chaque respawn. Pfff, Counter-Strike, quand tu nous tiens, tu nous lâches plus...



Ah c'est malin ça... Voilà ce qui arrive quand on joue les professionnels de l'infiltration.

En ce moment, la tendance « jeu de stratégie en temps réel saupoudré d'éléments de jeu de rôle » va bon train. Battle Mages n'échappe pas à cette mode et vous place à la tête d'une armée qui gagne de l'expérience au fur et à mesure des combats. Vos compétences personnelles s'amélioreront également tout au long d'une campagne solo qui vous entraînera dans une sombre histoire de vengeance. Évidemment, on a vu mieux en termes d'intrigue mais il faut bien une trame de fond pour justifier de sanglantes batailles. Quatre profils de mages différents sont proposés en début de partie. Selon votre choix, la manière de jouer devrait varier sensiblement. Une jauge de mana permet d'envoyer divers sorts pour endommager l'ennemi, améliorer votre armée, etc. Un village, déjà construit, permet de recruter des troupes et de prendre des nouvelles de la région auprès des villageois et par la même occasion d'obtenir des quêtes. Les objectifs sont indiqués dans un journal de bord et votre prochaine destination est



Plus que jamais pensez à protéger votre magicien et vos archers de tout combat de mêlée. Ici, les unités qui attaquent à distance sont aussi fragiles que du verre.

BATTLE MAGES

GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Targem/ Russie

SORTIE PRÉVUE
Mars 2004



De jolis coffres, voilà votre récompense après un dur combat.

marquée d'une croix sur la mini-map. Ces aides sont les bienvenues et évitent d'user ses semelles dans les quatre coins d'un monde qui s'avère relativement vaste. Tout ça est bien joli, mais Battle Mages pèche, à l'heure actuelle, par un gameplay médiocre et des batailles trop confuses.
Il est impossible de micro-gérer quoi que ce soit. On envoie ses troupes au combat en étant simple spectateur. Profiter d'une Intelligence Artificielle défaillante est un bon moyen de s'en sortir vivant devant des ennemis en surnombre. On donne l'ordre à ses unités d'attaquer puis de reculer immédiatement. Au bout de quelques mètres, un groupe d'ennemis poursuit sa route pendant que l'autre se replie. On pourrait croire que cette technique est facile à employer, détrompez-vous. Les unités disposent d'une allure de marche trop lente. Elles accélèrent uniquement lorsqu'elles chargent un ennemi. Lorsque l'on désire se replier, elles marchent à nouveau lentement. C'est totalement aberrant et frustrant.
En prime, la lenteur des déplacements est pesante durant toute la partie puisqu'il faut revenir en ville à chaque fois que vos unités passent au niveau supérieur. Sinon il est impossible de les améliorer. Ajoutez à cela, la mollesse du défilement de l'écran et l'impossibilité de se déplacer sur la mini-map. Quant au mode multijoueur de Battle Mages, il semble quelque peu limité. Uniquement quatre maps sont disponibles dans cette version bêta. Actuellement, le nombre de joueurs se cantonne à quatre et il est impossible d'ajouter un CPU dans une partie réseau. Ça fait quand même beaucoup de lacunes qui nous rappellent étrangement celles de Spellforce, un exemple à ne pas suivre !
Il faut espérer que tous ces défauts de gameplay seront résolus d'ici la version finale car ils finissent par agacer et gâchent ce titre qui semble néanmoins disposer d'un certain potentiel.

Cyd



L'inventaire de vos troupes permet d'avoir un aperçu de leurs caractéristiques, de les améliorer ou de recruter d'autres unités du même type.



La carte de New York vous sera utile pour vous rendre dans les différents lieux importants.

GENRE
Cluedo interactif (enquête policière)
ÉDITEUR
Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR
Legacy Interactive/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Avril 2004

NEW YORK POLICE JUDICIAIRE 2

Rappel des faits : tôt dans la matinée, Al Bartkowski, portier de l'hôtel l'Excelsior accompagne une des pensionnaires jusqu'à son taxi. Entendant un klaxon provenant d'une voiture proche, il s'excuse auprès de la retraitée pour demander au conducteur de cesser ce bruit qui risque de déranger les occupants de l'hôtel. Il découvre alors avec stupeur le conducteur, mort, abattu d'une balle dans la tête, en plein New York. Immédiatement, il appelle la police qui sécurise le lieu du crime, les investigations peuvent commencer. Inspiré de la série télé du même nom, New York Police Judiciaire (Law and Order en V.O.) vous proposera donc de résoudre cette énigme afin de confondre le meurtrier et de l'envoyer croupir 256 années en prison. Cependant, avant d'avoir la satisfaction d'entendre l'énoncé du verdict, il faudra trouver un mobile, interroger les différentes personnes ayant un rapport avec l'affaire et collecter autant de pièces à conviction que nécessaire. On pressent déjà le ramassage intensif de tout ce qui ressemble de près ou de loin à un indice afin de le faire analyser, comme par exemple les emballages vides, les mégots sur le trottoir ou les grosses empreintes de doigts ensanglantés (sait-on jamais).

La loi des séries

Faisant suite à « La mort dans l'arme », précédent titre de la série, ce deuxième opus n'apportera manifestement aucune nouveauté en dehors de l'histoire. Les mécanismes du jeu semblent similaires en tous points et restent très classiques pour un jeu d'aventure : on se retrouve rapidement avec des dizaines d'objets inutiles dans les poches, à poser des questions pas forcément intelligentes à ses interlocuteurs afin d'obtenir toutes les réponses imaginables. Le moteur graphique à la Myst III reste, quant à lui, très en dessous de ce qu'on a pu voir ces derniers temps (Uru, au hasard). Peut-être est-ce dû au fait qu'il se passe carrément de DirectX pour afficher les différents écrans. Heureusement, le scénario semble franchement bien écrit, et réserve quelques vraies surprises et rebondissements. L'enquête se construit d'ailleurs au fil des interrogatoires et autres analyses psychiatriques. Pour preuve, arrivé à la moitié de cette beta-version (à vue de nez), je ne suis pas encore certain que mon suspect numéro un soit véritablement le coupable. À défaut d'être techniquement exceptionnel, New York Police Judiciaire 2 devrait réserver aux fans (et peut-être même aux autres) une enquête bien menée sur un scénario béton. En plus, ça vous changera des parties de Cluedo.

Votre téléphone portable vous permet de recevoir des messages de certains témoins ou de vos collègues.

Bishop

Tiens, tu ne l'avais pas testé il y a trois mois ?, me demande Atomic en regardant mon écran. Expert en camouflage (réussir à l'apercevoir dans les bureaux est un vrai challenge), son expérience lui a permis de repérer du premier coup d'œil la triste vérité. Konami semble tenter un coup de poker en voulant faire passer un Yugi The Destiny à peine redécoré pour un nouveau jeu. Le principe de Battle of Kaiba – qui est aussi le fondement du dessin animé et du jeu de cartes à collectionner Yu-Gi-Oh! – reste inchangé : vous devez battre votre adversaire en lui enlevant tous ses points de vie. Invoquez des monstres aux pouvoirs magiques stupéfiants. Posez des pièges mortels. Lancez des sortilèges dont les effets dévasteront les armées de votre ennemi. Envoyez vos hordes déchaînées dans la bataille pour l'attaquer en personne. En retournant des cartes. Ouep, il va falloir déployer des trésors d'imagination pour vivre une expérience trépidante, parce qu'à la base, c'est aussi palpitant qu'un tournoi de canasta avec le club du troisième âge de tonton Edmond. À chacune de vos victoires, vous gagnerez de nouvelles cartes tirées au hasard parmi les 300 incluses dans le jeu. C'est quand même le double de ce que proposait son ancêtre. On ne rigole vraiment pas avec les motivations des joueurs chez Konami...



En lançant les sorts adéquats au bon moment, vous pouvez augmenter singulièrement les capacités de vos monstres.

De nouvelles animations viennent égayer les parties (et c'est pas un luxe).

GENRE
Jeu de cartes

ÉDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR
Konami Japan/Japon

SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

YU-GI-OH ! BATTLE OF KAIBA



Certaines de vos créatures ne peuvent être invoquées qu'en associant deux cartes spécifiques.



Yu-Gi-Ooooh, comme c'est pareil !

Le gameplay ne semble ne pas avoir évolué d'un poil et les modes de jeu sont réduits au minimum syndical : le duel contre la machine et un tutorial (qui suppose que vous connaissez déjà les règles). L'intelligence artificielle de Kaiba, votre unique adversaire, est prévisible au possible et il est très facile de le pousser à faire des erreurs de débutant. Le joueur moyen commence généralement à lorgner vers une option multijoueur pour compenser ce genre de faiblesse. Pas de bol, il n'y en a pas. Si l'interface graphique (entièrement en 2D) a bien été refaite, on retrouve néanmoins tous les éléments exactement aux mêmes endroits qu'avant, à dix pixels près. Les petites animations style manga sont également au rendez-vous. Si vous avez acheté Yugi The Destiny (vous n'avez pas fait ça, hein ?), Battle of Kaiba se transforme en super add-on et vous pouvez alors utiliser les cartes gagnées dans le premier volume de la série. Bon, on attendra poliment le test pour vous livrer le fond de notre pensée, mais j'avoue que ce titre, qui cible les plus jeunes, aura du mal à justifier son prix à moins que Konami nous sorte une option multijoueur du fond de son chapeau.

Bishop



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

GENRE
Beat'em all

ÉDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR
Konami Studios/Japon

SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

Préparez les pizzas, les tortues ninjas reviennent sur nos machines. Inspirée par la nouvelle série télévisée diffusée depuis quelques mois, l'histoire débute lorsque les tortues découvrent que le monde a besoin de leur aide pour lutter contre le gang du « Dragon Violet », ça ne s'invente pas, et ses mystérieux ninjas qui apparaissent un peu partout dans les rues de la ville. Pour ramener l'ordre dans votre cité bien aimée, vous pourrez incarner votre héros à carapace préféré : Donatello, Michelangelo, Leonardo ou Raphael. Ils ne sont pas seuls contre l'adversité : Splinter, leur gros rat de maître ès ninjutsu, sera de la partie, tout comme Casey Jones (un petit nouveau) et April O'Neil (devenue assistante de savant fou pour l'occasion). Shredder, le super méchant, reste, quant à lui, super méchant et renouvelle son association avec Krang, l'extraterrestre conquérant. Là, je m'aperçois que ma culture concernant cette série est infaillible, et quelque part, ça me fait peur... Au menu, du beat'em all en 3D, de l'action pure et dure distribuée à grands coups de nunchakus dans les dents. En gardant le rythme, vous devriez pouvoir effectuer des combos de trente claques, pour peu qu'il y ait assez d'ennemis à qui les coller aux alentours. Vous aurez aussi l'occasion de croiser quelques boss puissamment retors au détour des 35 niveaux du jeu. Comme au bon vieux temps de Double Dragon, il est possible de jouer seul ou en coopératif avec un pote sur le même écran. Ne vous attendez cependant pas à ce que cela soit plus simple pour autant, la difficulté étant alors revue à la hausse. Graphiquement, les concepteurs se sont logiquement tournés vers le cell-shading pour coller au plus près de l'esprit dessin animé de la série télé.

Entrez, c'est tout vert. Oui, j'ai osé.



Les écrans fixes sont souvent somptueux.



Cooool Dude !

Après quelques heures de jeu, il semblerait que le gameplay reprenne tous les grands traits qui ont fait le succès des jeux d'arcade de la vénérable époque des huit bits : nombre de vies limité, vagues d'ennemis qui assurent une action presque ininterrompue, simplicité des commandes, gros boss de fin de niveau bien pénibles et multijoueur sur le même écran. Du coup, la bonne vieille technique qui consiste à laisser l'œil commander directement la main est très efficace. Le cerveau étant alors sous employé, il va utiliser son excès de temps libre pour remarquer que le level design est relativement pauvre et plat : en dehors des caisses contenant des bonus ou de quelques éléments de décor, on ne bute que contre des murs invisibles qui disparaissent une fois tous les ennemis supprimés. Dans la version que nous avons essayée, les différences entre les quatre tortues ne sont que visuelles et une petite sensation de répétition s'installe assez péniblement au bout de quelques niveaux. Allez, restons positifs : Teenage Mutant Hero Turtles pourrait être une agréable surprise à condition qu'il réussisse à négocier le difficile virage qui sépare un bon beat'em all d'un banal jeu d'action soporifique. Oui voilà, on va dire ça et attendre gentiment le test. C'est un tout un art de limiter la prise de position pendant un beta test...

Bishop



Les niveaux reprennent les moments forts de la série télé (oui, la traduction n'est pas au top parfois).



Certains boss vont être particulièrement pénibles à battre.



Quand un scénario réunit le prince le plus prétentieux et le sorcier le plus abruti du royaume, tout laisse à penser que l'aventure ne va pas être de tout repos. On peut dire qu'à défaut de créer un jeu totalement original, Reality Pump devrait offrir un titre à l'humour plus que décalé. Autant le dire tout de suite, Knight Shift est bel et bien un seul et unique jeu de stratégie en temps réel et ce, malgré toutes les options qu'il propose. Tout d'abord, on peut découvrir un mode RPG qui permet d'incarner un personnage (archer, guerrier, mage…) disposant de caractéristiques propres. À l'instar d'un Hack & Slash, vous parcourez le monde en accomplissant des quêtes et en tuant des monstres pour gagner quelques points d'expérience et du bon matériel. Un simple clic suffit à agresser un ennemi ou à discuter avec les PNJ (Personnage Non Joueur). Le principe est simple mais toujours aussi attrayant. Ensuite, il est possible de s'exercer à la guerre en parcourant le mode Escarmouche. Ce dernier permet d'affronter un ou plusieurs adversaires à la manière d'un RTS classique. Vous cumulez des ressources par l'intermédiaire de vaches. Eh oui, il faut bien réussir à innover quelque part. Les paysans, quant à eux, construisent différents bâtiments permettant d'élaborer une armée. Il est même possible de créer des remparts autour de votre village pour empêcher un éventuel agresseur d'attaquer comme bon lui semble. Enfin, il est indispensable de se lancer dans la campagne solo qui offre la possibilité au joueur d'incarner un prince. Dès la cinématique d'introduction, le ton est donné : l'humour est omniprésent. On peut voir un magicien au Q.I. plus que défaillant tout tenter pour enlever le prince et prendre sa place. La maladresse du sorcier marquera le début de votre aventure puisqu'il se trompe de sort et vous téléporte à l'autre bout du royaume. Dès les premières minutes de jeu, on se retrouve face à un univers coloré et relativement joli. Les musiques rappelant les contes les plus féeriques renforcent l'humour décalé. La prise en main ne gâche en rien le plaisir de jeu puisqu'elle se fait de manière intuitive. Quelques clics suffisent à combattre, construire des bâtiments et donner des ordres à ses troupes bien que ces dernières aient un petit temps de latence avant d'exercer certaines actions. De plus, à l'instar de tout bon jeu qui se respecte, Knight Shift donne tous les éléments pour créer les environnements que vous désirez grâce à son éditeur de map. Comme toute bonne chose n'arrive jamais seule, sachez que cet éditeur semble assez simple à utiliser et devrait ravir les créateurs en herbes. Au premier abord, Knight Shift semble donc posséder les éléments nécessaires pour satisfaire la plupart des joueurs. Reste à savoir si le fait d'avoir cumulé deux genres de jeux ne va pas être son point faible. Avoir un Hack & Slash et un jeu de stratégie moyens ne plaira sûrement pas à tout le monde. En tout cas, cette version bêta laisse présager de bonnes choses.

Cyd

KNIGHT SHIFT

GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
Reality Pump/ Pologne

SORTIE PRÉVUE
Mars 2004



Les vaches permettent d'obtenir les fonds nécessaires pour élaborer son village. Au moins, payer ses troupes avec du lait ne coûte pas cher.

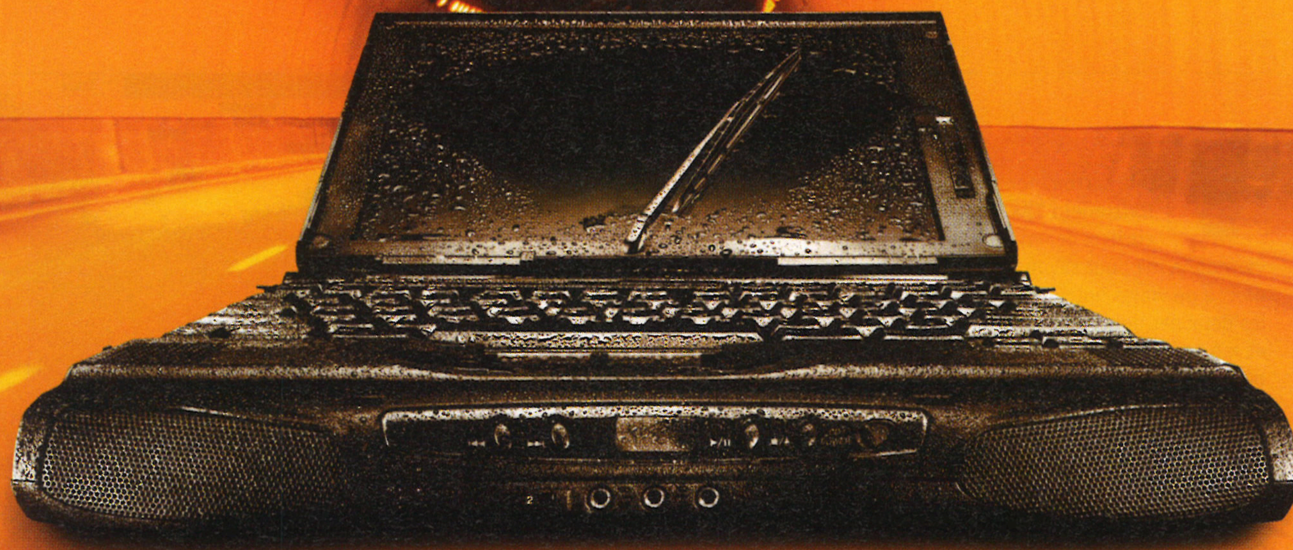
Il n'est pas beau mon Hollow prince ? Version bêta oblige, il reste quelques bugs !





Remparts, portes, tours… Rien de tel pour camper dans son village et repousser les assauts adverses.

J. Walter Thompson - Photodisc / Gettyimages



ATTACHEZ vos CEINTURES.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
512 kbps	24,95 € SANS ENGAGEMENT DE DURÉE	34,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuel TTC au 12/01/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 512 k et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512 k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - WANADOO : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour WANADOO, valable dans les zones couvertes par la technologie ADSL en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

Nouveau ! Profitez du 1024k/256k au prix du 512k !*
Dans les zones dégroupées*

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Modem à 29,95 € TTC ** • Aucun engagement de durée • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est plus que temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

.TELE2.INTERNET

*Offre réservée aux clients dont les lignes sont situées dans les zones dégroupées TELE2 et techniquement éligibles au service 1024k. Consultez le site Internet www.tele2.fr/mega pour connaître la disponibilité du service 1024k sur votre ligne. Débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante.
**Offre non cumulable valable jusqu'au 30/04/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000. RCS Versailles B 409 914 058.

BATTLEFIELD VIETNAM



Vu le carton monstrueux de Battlefield 1942 sur le Net, j'étais curieux de voir arriver cette version vietnamienne pour savoir si on allait avoir droit à de vraies nouveautés. Non parce que les deux derniers add-on, « Road to Rome » et « Arsenal Secret », n'avaient pas été particulièrement convaincants. Ça sentait un peu les extensions sorties à la va comme j'te programme : une pincée de véhicules par-ci, une poignée de maps inédites par-là et emballez-moi tout ça qu'on en vende des billions ; bref, on en attendait davantage de la part des développeurs... Pour Battlefield Vietnam, EA Games n'a pas mégoté et a carrément décidé d'ouvrir un serveur destiné à accueillir les journalistes détenteurs de la beta version. Comme ça, on a pu tester le nouveau champ de bataille de Digital Illusion pour avoir une idée de ce que ça va donner grandeur nature.

Un terrain d'entente

Directement inspiré du conflit le plus fouillis de l'histoire des Zétas-Zunis, c'est-à-dire la guerre du Vietnam, ce nouveau Battlefield se présente sous la forme d'un stand alone. Il ne sera donc pas nécessaire de posséder BF1942 pour y jouer. Dans Battlefield Vietnam, la principale nouveauté, c'est le changement radical de décor. Exit les maps désertiques et les grandes étendues à perte de vue, désormais, le terrain sera garni d'une végétation généreuse et truffé de recoins dangereux pour la santé. C'est d'ailleurs très déstabilisant au début, la menace adverse est vraiment omniprésente et les types d'en face peuvent débouler de n'importe où en surgissant de derrière un buisson complice. Outre la paranoïa aiguë, ça nous obligera à développer de nouveaux talents pour espérer survivre dans l'enfer vert ; il faudra démontrer sa capacité à se déplacer furtivement ou à se planquer parmi les hautes herbes sans avoir peur de traîner dans la gadoue. Pour apprécier Battlefield Vietnam, il faudra également disposer d'un goût particulièrement prononcé pour les combats rapprochés, conséquence logique imputable à l'architecture de la forêt vietnamienne. Résultat de l'opération, le changement de décor est accompagné d'un gameplay légèrement plus subtil. Mais qu'on ne s'y trompe pas : dans le fond, ça restera toujours du Battlefield 1942. Enfin du Battlefield 1964 en l'occurrence.

GENRE
Shoot multijoueur

ÉDITEUR
EA Games

DÉVELOPPEUR
Digital Illusions Canada/Canada

SORTIE PRÉVUE
Début 2004



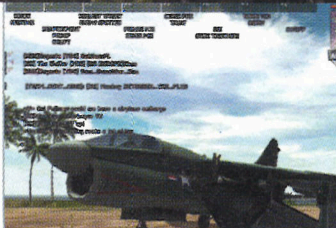
Couper des céréales, des fougères, des têtes, tels sont les durs labeurs d'un paysan vietnamien.



Les hélicos ne sont pas complètement insensibles aux tirs répétés des soldats planqués. Néanmoins, rien ne vaut un bon vieux coup de bazooka de derrière les fagots, enfin, des broussailles.



Voilà pour ta sciatique !





« ...Comme un éclair, il tourbillonne, Nicky Larson ne craint personne !... »

Tiens mais... c'est pareil !

Dès les premières minutes de jeu, on est comme à la maison. On prend un verre ou deux à la base avant de partir, on dit au revoir à ses potes qui s'affairent autour des véhicules et on disparaît les uns après les autres dans la forêt pour aller rosser du Vietcong – ou du Rambo, c'est selon. Je rappelle rapidement le principe pour les petits nouveaux qui étaient au dodo quand le reste de la planète s'affrontait sur les serveurs de BF1942 : deux équipes se retrouvent sur un terrain donné, chacune possède plusieurs bases et tente de s'approprier les positions stratégiques disséminées sur la carte, qui sont autant de points de respawn. Bon ben dans Battlefield sauce vietnamienne, c'est strictement pareil, rien n'a changé. Enfin si, on aura la possibilité de choisir sa classe de perso. Ah ben non raté, c'était déjà possible dans BF 1942. Ah ça y est, je sais : on va pouvoir piocher son moyen de locomotion préféré parmi une nouvelle cargaison de véhicules. Apparemment, les engins volants seront à l'honneur. Le célèbre Chinook permettra d'embarquer une bonne petite poignée de soldats, qui pourront tirer depuis les flancs de l'hélico pendant le voyage, et on devrait même pouvoir transporter des véhicules lourds comme des chars d'assaut avec une sorte de treuil. Je n'ai pas encore vu de tanks tournoyer dans les airs lors de mes premières parties, mais les développeurs nous assurent que le système est déjà très au point. On aura également la possibilité d'utiliser des avions flambant neufs et, ô joie, de larguer de grosses traînées généreuses de napalm pour aseptiser la région. Les communistes, eux, pourront piloter leur cher MiG-21, qui, justement, n'est pas cher. Pour les connaisseurs, on trouvera aussi les tanks Patton M4 ou Sheridan, ainsi que le classique M113 ou, bien plus dangereux, le petit scooter vietnamien qui permettra de se suicider avec une rapidité inégalée. Bref, du côté des véhicules, rien d'inouï mais vu l'intensité qui s'est dégagée de mes premières visites sur Battlefield Vietnam, on devrait tout de même pouvoir s'en donner à corps joie.

La modélisation des persos n'est pas encore tout à fait scandaleuse. Allez, encore un petit effort et ça sera hideux.



Wagner à la rescousse

Je ne passerai pas mes deux derniers paragraphes à détailler les différentes armes qui seront disponibles, sachez juste qu'on trouvera là encore les grands classiques du genre : M16, AK 47, M60 et lance-roquettes LAW, toute la smala sera au rendez-vous. Les Viets auront la possibilité de placer des espèces de shurikens sur le sol, et d'une manière générale, leurs armes blanches s'annoncent assez impressionnantes. J'ai eu l'occasion d'aiguiser la lame rouillée de ma petite faux sur le gilet d'un Marine, et je dois avouer que c'est incroyablement émouvant. Un autre aspect bien sympa de BF Vietnam, c'est la radio. Oui, l'autoradio. Je sais, ça n'a l'air de rien dit comme ça, mais en plein cœur d'une bataille, je trouve que ça rajoute énormément à l'ambiance. En effet, il sera possible de lancer une musique lorsqu'on pilotera un véhicule via un petit menu approprié. En pleine bataille, les hélicos pourront survoler la zone de combat avec la Chevauchée des Walkyries en fond sonore, et les jeeps auront la possibilité de foncer à toute berzingue avec Psychotic Reaction, Surfin' Bird ou On The Road Again à tue-tête. O.K, c'est un détail, mais ça promet des scènes d'action pleines de bonne humeur.

C'est tout ?

Je ne sais pas trop quoi penser de cette bêta. A priori, c'est surtout la topographie des maps et leur ambiance qui constitueront le véritable gros changement par rapport à BF 1942. C'est à la fois beaucoup et très peu. Le principe n'ayant pas vraiment subi de grandes modifications, le jeu sera toujours aussi prenant, mais je me demande bien si ça sera suffisant une fois que le soft se retrouvera étalé dans les rayons. Surtout qu'il existe déjà un mod Vietnam de bonne facture pour Battlefield 1942 (Eve of Destruction). En plus, le moteur graphique n'a pas vraiment évolué, c'est toujours le Refractor 2 qui est utilisé et légèrement modifié ; en tout cas, les améliorations techniques ne sautent pas aux yeux. Bien, vous voilà prévenu : attendez sagement le test final avant de vous lancer à l'assaut des boutiques de jeux vidéo.

Blutch



Les hautes herbes des champs offriront une excellente couverture visuelle. De folles parties de cache-cache en perspective !

« I love the smell of the napalm in the morning ».



Depuis l'hélicoptère, la vue est magnifique. Ça donne une vision d'ensemble de la situation avant d'aller fouler la terre ferme.



BATTLEFIELD VIETNAM

B3TA VERSION

TOP RÉDAC'

ACTION

1) **Prince of Persia : Les sables du temps**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

2) **Freedom Fighters**
Io Interactive/Electronic Arts

3) **Max Payne 2**
Remedy Entertainment/Take Two



ACTION/TACTIQUE

1) **Hidden & Dangerous 2**
Illusion Softworks/Take Two

2) **Raven Shield**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Operation Flashpoint**
Bohemia/Codemasters



STRATÉGIE/GESTION

1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

2) **Combat Mission 3**
Focus/Big Time Software

3) **Command and Conquer : Heure H**
EA Pacific/Electronic Arts



SPORT

1) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami/Konami

2) **NFS : Underground**
EA Games/Electronic Arts

3) **Colin McRae 3**
Codemasters/Codemasters

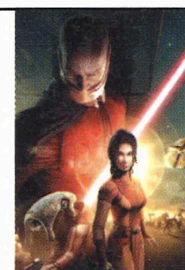


JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan/Ubi Soft



SIMULATION

1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten battles**
Maddox Games/Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft





Caféine

JEU DU MOIS
- Deus Ex 2

JEU DU MOMENT
- Star Wars : KOTOR

JEU ATTENDU
- Splinter Cell : Pandora Tomorrow



Fankil

JEU DU MOIS
- Pingo.swf

JEU DU MOMENT
- Prince of Persia : SOT

JEU ATTENDU
- Driv3r



Bishop

JEU DU MOIS
- Deus Ex 2

JEU DU MOMENT
- Beyond Good & Evil

JEU ATTENDU
- Half Life 2



Cyd

JEU DU MOIS
- Combat Mission 3

JEU DU MOMENT
- Final Fantasy XI

JEU ATTENDU
- Colin McRae Rally 04

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.









Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



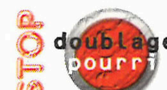
Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri



Démo ou patch présent sur le CD-Rom



Démo ou patch présent sur le DVD-Rom

RÉSEAU

1) **Battlefield 1942 1.6**
Electronic Arts/Digital Illusions

2) **Urban Terror 3.2 (mod pour Quake III)**
Indépendants

3) **Warcraft III : The Frozen Throne 1.14**
Blizzard/Vivendi

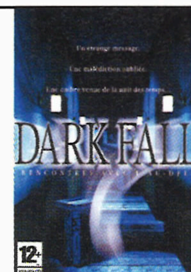


TOP DAUBES

1) **Dark Fall**
XXV Production/Dreamcatcher

2) **Cypher**
258 Productions/Dreamcatcher
Infinite Interactive/Ubi Soft

2) **Counter-Strike : Condition Zero**
Turtle Rock Studios/Vivendi Universal





Tbf

JEU DU MOIS
- Deus Ex 2

JEU DU MOMENT
- DAOC : Trials of Atlantis

JEU ATTENDU
- Splinter Cell : Pandora Tomorrow



Blutch

JEU DU MOIS
- Combat Mission 3

JEU DU MOMENT
- Hidden & Dangerous 2

JEU ATTENDU
- Colin McRae Rally 04



Atomic

JEU DU MOIS
- Combat mission 3

JEU DU MOMENT
- Combat mission 3

JEU ATTENDU
- Far Cry

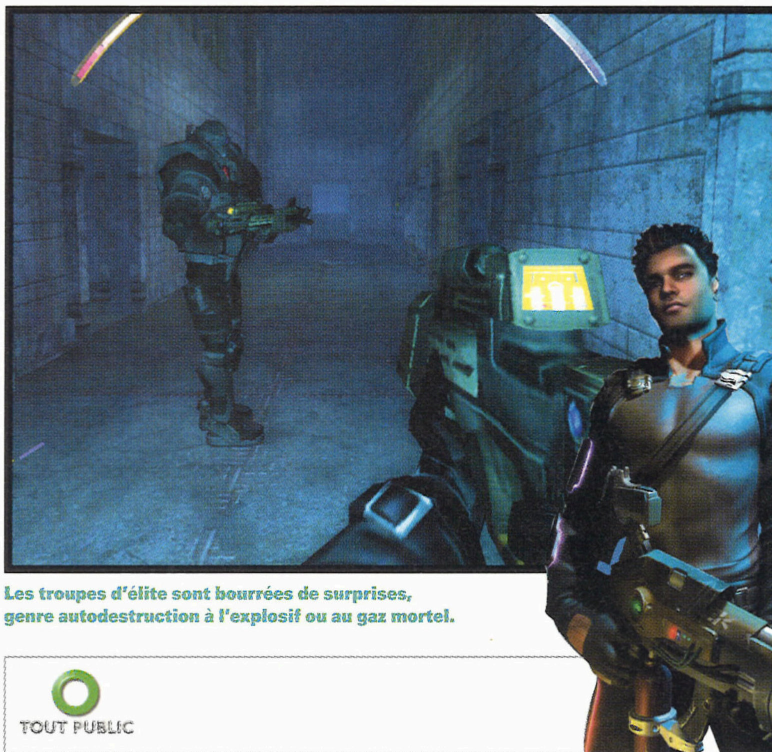


Fumble

JEU DU MOIS
- Deus Ex 2

JEU DU MOMENT
- Horizons

JEU ATTENDU
- Stalker



Les troupes d'élite sont bourrées de surprises, genre autodestruction à l'explosif ou au gaz mortel.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **ION STORM/ÉTATS-UNIS**
TEXTE **V.O. SUR LA VERSION TESTÉE (PRÉVU EN FRANÇAIS)**
VOIX **V.O. SUR LA VERSION TESTÉE**

Deus Ex : Invisible War

JEU D'AVENTURE/ACTION POUR DÉBUTANT

RESPIRATION. EXPIRATION. ZEN ET CONCENTRATION. PARCE QUE SUR LE COUP, IL VA FALLOIR ÊTRE TRÈS POINTU. C'EST RARE QU'UN JEU SOULÈVE AUTANT DE PASSION ET DE POLÉMIQUES AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ VIDÉOLUDIQUE, QUI EST VASTE, COMME MA BOULANGÈRE ME LE FAISAIT REMARQUER CE MATIN, SURTOUT POUR UN PRODUIT PC ET CONSOLE. VOILÀ L'AVIS DE LA MAISON.

Rapide rappel des faits. Deus Ex : Invisible War, alias DXIW ou IW ou encore DX2, c'est plus hype que DE2... Bref, DX2 est, en théorie, un mélange de FPS et de RPG dont le personnage principal est Alex D., un jeune (ou une jeune) Américain(e), selon les goûts de chacun, qui s'endort à Chicago pour se réveiller à Seattle. En effet, un terroriste pâtissier a fait péter une bombe à guimauve en plein centre-ville, y en a partout, c'est dégueulasse et il a fallu évacuer. Les parents d'Alex sont morts d'indigestion dans l'attentat, mais on s'en fout. Au début, Alex fait partie de l'Académie Tarsus, un centre de développement pour une nouvelle race de commerciaux qui, à défaut d'être compétents, pourraient au moins se battre physiquement pour leurs primes. À peine arrivé, il doit pourtant évacuer ces lieux insalubres qui tombent en morceaux malgré l'intervention d'une escouade de plombiers flingueurs venus remettre de l'Ordre. L'Ordre en question n'étant qu'un groupement religieux soi-disant libérateur aux méthodes expéditives. Une fois dehors, l'Organisation Mondiale du Commerce (OMC) qui chapeautait Tarsus confiera des missions à Alex, à moins que ce dernier ne suive les conseils de Billie, son amie d'enfance, et qu'il n'embrasse son potentiel religieux.



Mais lâchez-moi à la fin !

Alors que vous baladerez Alex D. à travers de sombres décors cyberpunks, ces deux factions vous solliciteront à chaque instant, où que vous alliez. Ruelles, appartements, caves glaciales, quartiers sordides, entrepôts et bases abandonnées, il y a toujours une mission à remplir pour l'OMC ou l'Ordre. Une fois que vous êtes briefé, à vous de choisir à qui vous allez obéir. Forcément l'un des deux camps vous en voudra, surtout si vous vous acharnez à le snober. À coups de rebondissements scénaristiques, de groupes obscurs plus importants qu'ils ne le paraissent ou de quêtes secondaires aux implications insondables, Invisible War arrive parfois à saturer l'intérêt que l'on porte à l'histoire. C'est très prenant certes, mais faut bien le dire, on est souvent dépassé par les événements et il faut être sacrément habitué aux intrigues politiques pour suivre et comprendre toutes les conséquences de ses propres actes. Souvent, on préfère hausser les épaules et suivre les ordres qui semblent les moins pires. Même les différentes fins sont difficiles à appréhender et on ne sait pas toujours vers quoi on se dirige avant qu'il ne soit trop tard. Sûrement le prix de la liberté d'action... Deus Ex était plus clair et plus direct en comparaison. À ce propos, si vous n'y avez pas joué, vous en souffrirez. Même si les événements se situent vingt ans après le premier épisode, IW en est la suite directe et ouh là, on n'a pas le temps de vous



Salut, je suis Alex D. et aujourd'hui, je vais lancer des tonneaux enflammés. Aïe, ça brûle !



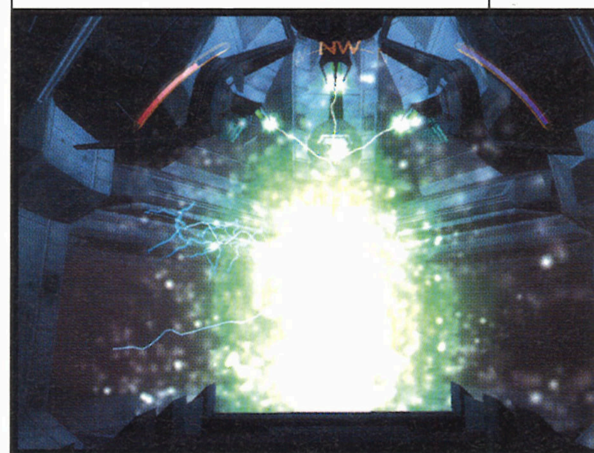
Quand ça commence à chauffer, autant rester à distance. Les missiles téléguidés, c'est pas fait pour les chiens.

résumer le début, z'aviez qu'à être là ! Bon, tout cela ne représente pas un gros défaut, mais vous êtes prévenu : mangez du poisson, le phosphore, c'est bon pour tout retenir dans le dedans de sa tête.

Plouf ! Plouf ! Parfois un jeu fait plouf

Rien ne vaut une bonne ambiance pour se plonger dans un bon scénario. Là, c'est la technique qui fait tout le boulot et ça marche plutôt bien. Les graphismes sont un peu nazes, avec des textures parfois grossières, mais le design des lieux et le choix des couleurs offrent une atmosphère tristement réaliste, propice aux histoires louches et pleines de trahisons. Même schéma avec le moteur physique, qui jongle entre l'utile et le contrariant. Certes, c'est marrant de balancer des corps, pousser des caisses pour trouver des passages, etc., mais le système n'est pas encore au point. On se retrouve à bousculer tout ce qui traîne. Les fauteuils volent à 3 m, tout est renversé, c'est le bordel. Imaginez un croisement entre Hulk et Pierre Richard, et vous avez Alex D., le polio de service. Heureusement, couplé avec les éclairages dynamiques et les ombres temps réel, la physique fait aussi des miracles d'immersion. Une fois de plus, c'est pas le top de la technologie, vu qu'Alex lui-même ne projette aucune ombre. Cependant, quand ce dernier se cogne aux loupiotes ou s'il lance un bidon enflammé, les ténèbres vacillent et les lumières virevoltent, c'est un véritable bonheur visuel. L'effet Bloom finit alors de mêler graphismes et illumination dans un léger flou inquiétant. Une réussite. Pour l'audio, ça reste moyen, avec des musiques qui passent inaperçues, tout comme les bruitages. Au moins, les voix ne sont pas mauvaises, malgré quelques accents tirés par les

Tiens un portail de téléportation à particules verdâtres ? Pourvu que je ne me retrouve pas dans un monde étrange plein d'aliens.



Franchement Pas Super

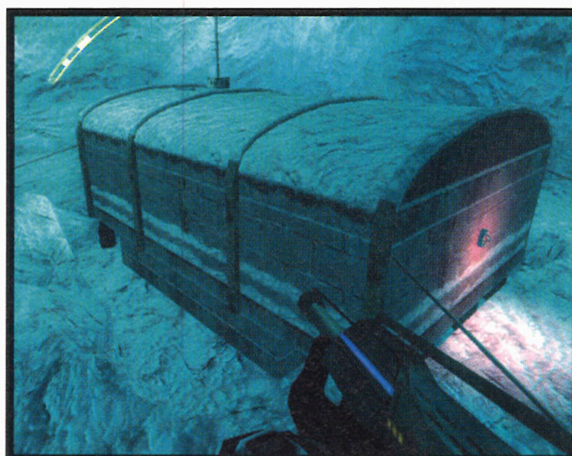
Des egoshooter comme on dit maintenant, on en connaît un paquet et pour moi, DX2 n'en est pas plus un que Morrowind, par exemple. Aucun vrai joueur de FPS ne pourrait être satisfait par cette facette peu aboutie du jeu. C'est vrai, les munitions « nanopolymorphiques », en plus d'être justifiables dans l'histoire, sont basées sur une bonne idée de simplification. Ion Storm aurait juste pu éviter la jauge bleue fluo ridicule. Quant à l'impossibilité de recharger, on s'en tape grave. On perd juste un peu d'ambiance, et ce n'est pas ce qui manque. En revanche, les armes ne sont pas très intéressantes, ni même équilibrées, et les situations de combat sont rarement palpitantes. On bute les ennemis un par un sans s'exciter, dans de petites cartes étriquées qui empêchent toute stratégie autre que le face-à-face bourrin. À noter aussi que les dégâts localisés à la tête ne sont pris en compte que pour le pistolet et le fusil de snipe en mode Zoom. Vraiment bizarre.



TIPS JEU

Le flingue utilise peu de munitions pour une efficacité sans pareille. Avec, en modifications, des dégâts accrus et une cadence de tir accélérée, cette arme de base deviendra redoutable pour peu que vous soyez précis. Un excellent choix pour farcir de plombs la tête des ennemis proches. Les non-violents pourront garder un autre modèle avec silencieux et déstabilisateur de vitre pour une infiltration sans heurt.

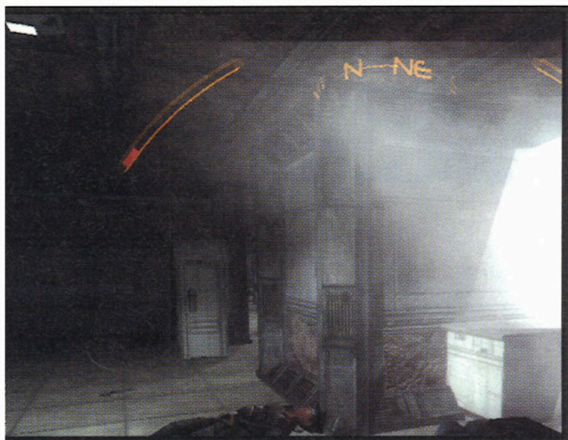




Il y a une entrée sur le toit de ce bâtiment, accessible grâce au saut amélioré. Mais bon, il doit bien y en avoir quatre autres.

En 2020, de Seattle au fin fond de l'Allemagne, il y a plus de conduits d'aération que de surface habitée.

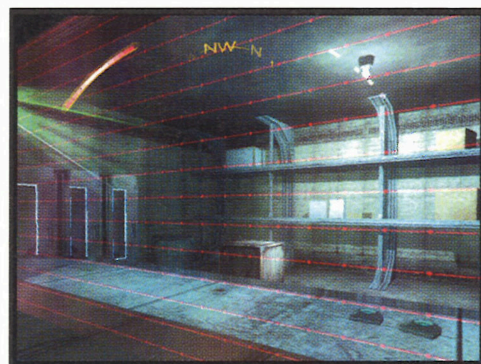
Le fusil à pompe balance aussi des fumigènes, si vous en avez en stock.



cheveux, et les textes sont bien joués. N'oublions surtout pas la fameuse I.A. qui est loin d'atteindre les sommets qu'on nous promettait, même si elle est effectivement honnête.

Tu tires ou tu causes ?

Ça papote beaucoup dans ce jeu, les dialogues y sont complexes et adultes. On n'est pas spécialement là pour rigoler d'ailleurs, certaines décisions étant carrément dramatiques. Le seul truc comique, c'est l'animation ridicule des persos, qui balaient toujours derrière eux sans les mains. Côté manichéisme, comme promis par Warren Spector, il n'y a pas de jugements de valeur sur les actes de chaque faction. Les Templiers y sont clairement fachos, mais les autres sont difficiles à cerner. Les marchands Omars sont les plus mystérieux. Hommes ou machines, nul n'imagine. Quel est leur secret ? Nul ne le sait… L'Ordre paraît sensible en théorie, mais trop radical dans l'action. Quant à l'OMC, pourrait-elle prendre des décisions justes qui ne soient pas aussi inhumaines ? Des réflexions d'une profondeur rare et bienvenue dans un jeu vidéo. On accroche à Invisible War de par ces questions, et le mieux, c'est d'agir pour obtenir des réponses. Pour cela, plusieurs moyens : côté action, c'est plutôt mitigé (voir encadré FPS) et côté furtivité, il suffit d'avoir des biomodifications spécialisées en camouflage pour

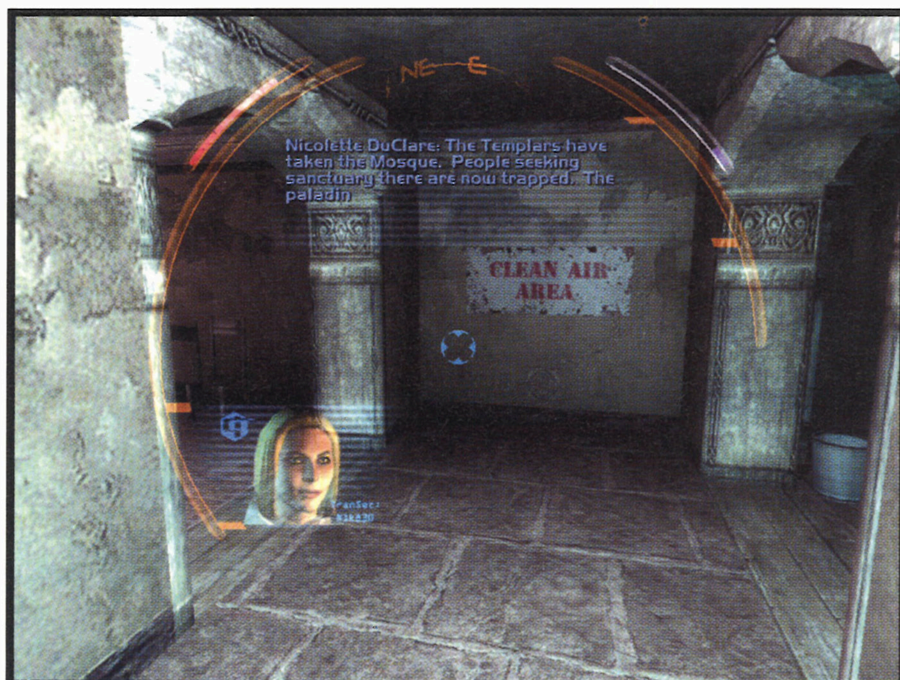


Une porte avec système d'alarme, une caméra, et une tourelle derrière moi. C'est vraiment un appel au cambriolage.

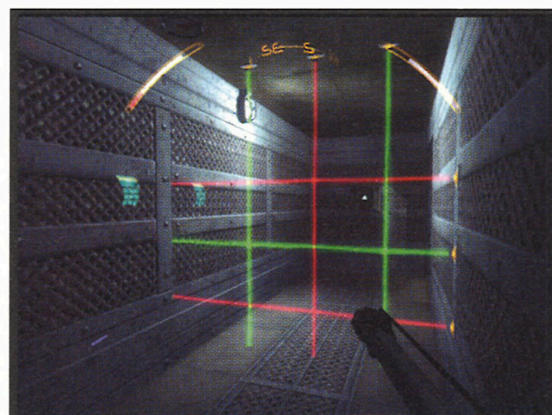
danser la lambada devant n'importe quel ennemi sans qu'il s'en rende compte. Sinon en 2020, c'est un fait, de Seattle au fin fond de l'Allemagne, en passant par l'Antarctique, il y a dorénavant plus de conduits d'aération que de surface habitée. Et on s'y promène en courant, sa tonne de barda sur le dos. Ils ont dû confondre les plans de ventilation avec ceux du métro, c'est pas possible. L'avantage de ce gameplay, c'est que l'on n'est jamais bloqué dans notre découverte de l'excellente histoire. Le problème, c'est qu'on ne ressent aucune satisfaction personnelle à avoir fini un jeu beaucoup trop facile. Ou alors, il faut

La taille n'a pas d'importance (mais si en fait...)

Oublions les affabulations du marketing, si les aires de jeu de DE2 sont si petites, c'est pour coller aux perfs de la Xbox. On le sait, point final. Déjà ça réduit le fun de la partie FPS du jeu, mais le vrai problème est bien autre. Souvenez-vous de Deus Ex, beaucoup de gens lui reprochaient une certaine facilité, du fait des larges possibilités de gameplay. Mais encore fallait-il chercher et trouver les différents chemins à prendre selon ses capacités. Maintenant, reprenez le concept, renforcez-le, et placez-le dans de toutes petites cartes. Voilà... En un clin d'œil, le joueur repère le danger physique, les chemins où se faufiler, les personnages à qui parler, etc. Tout le gameplay est concentré au maximum pour économiser de la place : tout est visible, tout est évident. Tout est beaucoup trop facile.



Là c'est calme, mais les factions n'hésitent pas à vous déranger de façon inopportune pendant les combats.



Ah non ! Il va falloir que j'utilise deux de mes quarante multitools pour pouvoir passer…

Tous les coffres, armoires, et autres containers sont transparents pour que l'on sache si ça vaut le coup ou pas de les ouvrir.



se donner les moyens de galérer un peu (voir encadré RPG.) Sinon, c'est comme se vanter d'avoir tourné soi-même les pages d'un bon bouquin. En poussant la réalisation d'Invisible War au plus près de la vision qu'il a des jeux vidéo, Warren Spector a tout autant exacerbé les défauts que les qualités du Deus Ex original. C'est à se demander ce qu'il va nous pondre dans le prochain.

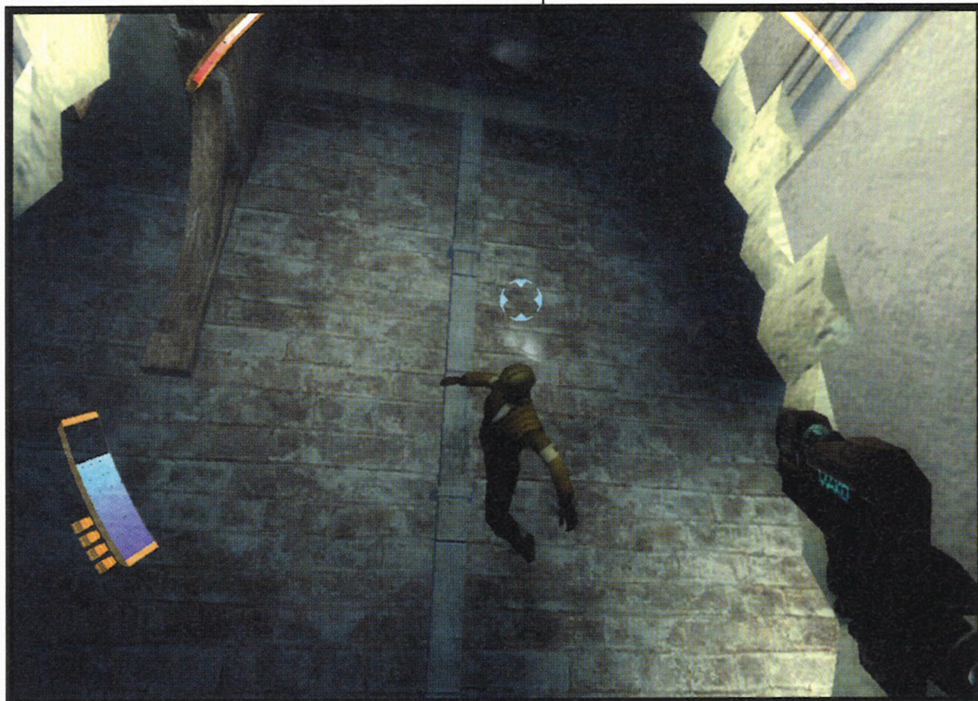
Fumble



Un peu de technique

Depuis la sortie américaine, l'optimisation du moteur 3D d'Invisible War a nettement amélioré la qualité de jeu et ce n'est pas fini. En effet, ce test est basé sur la version 1.1 du jeu, qui passera à la 1.2 pour sa sortie européenne. Pas d'infos précises sur le contenu à l'heure où je tape ces lignes, à part une « amélioration de 20% » du moteur graphique. Tant mieux, mais une bonne machine se révélera tout de même nécessaire pour en profiter pleinement. Comptez un CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte 3D 64 Mo sinon vous vous contenterez d'une résolution de 800x600 ou moins. On peut toujours baisser l'antialiasing, virer l'option Bloom, les ombres, les détails des textures, mais ça serait dommage pour l'ambiance. Surtout que DXIW n'a pas besoin d'un framerate époustouflant pour être jouable.

Mon jeu favori : lancer un cadavre et le plomber en vol. Avec une meilleure arme, on peut aussi jongler avec.



Forces et faiblesses du RPG en milieu DeusExien

RP quoi ? Soyons clair, Invisible War possède autant de notions de jeu de rôle que moi j'en ai en psychanalyse analytique. Je connais Freud, mais à part ça... Après avoir viré les compétences, le système de biomods est bien peu de chose pour mériter le qualificatif vanté. C'est plus une simulation d'homme qui valait trois milliards qu'autre chose. L'aspect RPG vous permettra pourtant de pallier le gameplay trop permissif de IW. Donnez-vous des défauts, des contraintes, créez votre personnalité : un mec qui attaque toujours les gens de face ou qui n'utilisera qu'un seul type d'arme sous un prétexte idiot. Laissez toujours l'ennemi vous blesser une fois pour des raisons d'honneur. Ne détruisez jamais un robot parce qu'ils sont « l'innocence électronique pure. » Bref, inventez n'importe quoi pour vous amuser et vous compliquer la tâche, vous serez alors en plein dans l'esprit de jeu voulu par Warren Spector.



En Deux Mots

Deus Ex : Invisible War est le cul entre deux chaises, à vouloir toucher un maximum de gens tout en gardant ses fans. Techniquement, ce n'est pas le jeu le plus hallucinant du moment. Cependant, l'ensemble des innovations produit une atmosphère réellement surprenante et agréable. Aucun des types de gameplay abordés n'est vraiment réussi, mais avec une bonne imagination, on arrive à s'amuser, tout en découvrant un scénario exceptionnel.

- + Le scénario complexe
- + L'ambiance qui va bien
- + Une réalisation exhaustive
- − Aucune difficulté
- − Gameplay varié mais inachevé
- − Un peu court

7 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram
ÉDITEUR POINTSOFT
DÉVELOPPEUR DATA BECKER/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE





S'IL Y A UNE ARME SOUS-UTILISÉE DANS LE MONDE DU JEU VIDÉO, C'EST BIEN L'HUILE BOUILLANTE. C'EST VRAI QUOI, ÇA COURT PAS LES RUES CE GENRE DE TITRE. CASTLE STRIKE VIENT COMBLER CE MANQUE ET VOUS FAIT DÉCOUVRIR TOUTES LES PLAISANTERIES POSSIBLES D'UN CONFLIT ARMÉ AU MOYEN-AGE. CROYEZ-MOI, ON SAVAIT RIGOLER À CETTE ÉPOQUE.

Castle Strike

STRATÉGIE

Il n'y a pas à dire, les jeux de Stratégie en temps réel sont légion sur nos bécanes. Cette catégorie très prisée des joueurs PC a cependant engendré de nombreux dérivés pour satisfaire les goûts de chacun. De la stratégie rythmée orientée action aux guerres plus lentes avec un système de gestion développé, tout y passe. Il est donc difficile pour un développeur d'innover dans ce domaine. Du coup, on se retrouve souvent avec différents styles grossièrement mélangés qui donnent, au final, un résultat plutôt moyen. Aujourd'hui c'est au tour des Allemands de chez Data Becker de tenter leur chance avec Castle Strike, un titre qui n'est pas sans nous rappeler un certain Stronghold.

Dans CS (à ne pas confondre avec un petit FPS à peine connu), le but est de détruire le château de son adversaire en choisissant une des trois nations proposées (Allemagne, France ou Angleterre). Pour ce faire, il est nécessaire d'établir une place forte à l'intérieur de laquelle il faut développer une petite vie économique. Des paysans vont chercher du bois, de la pierre et du fer pour constituer votre armée et construire divers bâtiments (murailles et tours). Pour accumuler de l'or, il faut taxer vos citoyens. Oui, les pauvres paysans vont trimer et payer. C'est assez réaliste en fait ce jeu... Mais attention, si vous augmentez trop vos impôts, vos gueux travailleront moins rapidement. Un vrai scandale. D'autant plus dramatique qu'il n'y a aucun moyen de les licencier ou de leur imposer un quota. Un scandale je vous dis !



Je vous mettrais un bon vieux commercial des familles pour gérer tout ça moi... Bon, l'avantage, c'est que les paysans disposent d'une gestion automatique assez efficace qui permet de se concentrer sur l'action. D'un simple clic, vos ouvriers se regroupent pour construire des bâtiments ou récolter des ressources. Si on désire une efficacité optimum, il faut tout de même garder un œil sur ses ouvriers car l'intelligence artificielle a ses limites. Par exemple, si plusieurs bâtiments brûlent, vos paysans iront chercher de l'eau pour éteindre le feu, mais ne se préoccuperont pas de savoir quelle est la structure la plus importante à sauver des flammes en priorité.

La meilleure attaque, c'est la défense

Il existe d'innombrables moyens de percer une défense. Des trébuchets aux tours mobiles en



« Alors, vous allez faire diversion en fonçant droit contre le mur est. Je ne vais pas vous mentir, y'aura pas de survivant, mais on boira à votre mémoire durant le banquet de la victoire. »



Ébouillantez-vous entre amis

Castle Strike propose un mode multijoueur relativement classique, mais néanmoins efficace. En LAN ou sur le Net, il est possible de rejoindre des parties jusqu'à 4 joueurs, d'ajouter le CPU pour combler le manque de victimes et ce sur une vingtaine de maps. L'I.A. n'est pas transcendante, cependant son agressivité devrait vous donner de quoi vous occuper pendant un moment.

Si vous trouvez que l'angle de vue n'est pas adéquat, il est possible de déplacer la caméra comme bon vous semble.





Qui a dit qu'il fallait une porte pour entrer dans une place forte ?



passant par les canons, tout est bon pour anéantir une muraille. C'est d'ailleurs un des intérêts principaux du jeu. Établir un siège efficace et observer ses troupes monter aux échelles, les catapultes détruire des pans de remparts ou encore admirer ces unités capables de creuser un tunnel pour ouvrir les portes de la forteresse ennemie pendant une diversion... Il faut dire que c'est particulièrement jouissif de diriger des tours mobiles, de les caler sur les remparts et de voir son armée de chevaliers trucider les défenseurs. Le seul problème est que ce genre de situations devient assez répétitif.

Un peu de technique

En soi, le jeu n'est pas très gourmand. Un CPU 1,4 GHz et une bonne carte 3D suffiront pour faire tourner le jeu avec l'ensemble des détails. Néanmoins, vous avez intérêt à charger sur la RAM car lorsque deux armées s'affrontent devant une forteresse, on a l'impression d'être sous l'effet « bullet time » en permanence : tiens le boulet de canon arrive ! Hop, je décale mon armée sur la droite... Quoique... Retirez de la RAM en fait !

L'huile bouillante en guise de défense et les béliers en attaque ne sont, pour ainsi dire, jamais utilisés. Snif. Le schéma chevalier, archer et catapulte fonctionne suffisamment bien pour mettre le reste de côté. Il faut dire que la méthode du hit & run fait des merveilles.
Vous placez vos armes de siège hors de portée des défenses. Ensuite vous faites cavaler des éclaireurs pour retirer le brouillard de guerre des murailles adverses. Et hop une série de boulets de canon vient percuter les défenses. Reste juste à mettre les éclaireurs à l'abri le temps qu'ils se fassent soigner. Cette tactique, dite « du crevard » est à répéter à volonté jusqu'à ce que les murs de votre adversaire ressemblent à un petit tas de gravier. Du coup les parties ont tendance à traîner en longueur et risquent de vous ennuyer à force de répéter le même genre de tactique. Ceux qui aiment les gameplay plus lents et plus posés devraient y trouver leur compte cela dit.

Le fardeau du réalisme

Les développeurs de CS ont implémenté divers systèmes pour nous inciter à mélanger les troupes et équilibrer un tant soit peu le jeu. Exemple, pour utiliser

Vive le plus fort !

France, Allemagne ou Angleterre ? Lequel des trois est le plus fort ? Je vais vous mettre sur la voie : Castle Strike est un jeu développé par des Allemands pour des Allemands ! Bref, bien que chaque nation dispose d'une armée efficace et quelque peu différente, l'Allemagne reste le camp le plus puissant. Quoi qu'il arrive, nous aurons sûrement l'occasion de revenir sur ce sujet dans les mois à venir du côté de la rubrique réseau.

Sim Chateau

Toute la phase de construction des forts donne parfois l'impression d'être en train d'utiliser un éditeur de maps. On construit une muraille, on place des tours, on retire un morceau de mur pour insérer une porte. C'est vraiment sympa et attrayant. À tel point qu'on passe parfois trop de temps à construire ses murs défensifs en oubliant que l'armée adverse est déjà en route pour tout réduire en cendres. Un conseil, commencez par développer quelques unités avant de vouloir établir une défense en béton.

Protégez votre village avec des unités car vos remparts ne peuvent être construits qu'autour de votre fort.





Un canon contre un archer. Attention tout de même à ne pas perdre un de vos deux artilleurs, sinon l'arme devient inefficace.

Sous le même drapeau

Il est possible d'augmenter la défense et l'attaque de vos unités, soit par le biais de diverses améliorations disponibles à partir d'un bâtiment soit par l'intermédiaire de votre héros. Ce dernier a la possibilité de créer un système de bannière grâce auquel toutes les unités sous son contrôle bénéficient de bonus. L'inconvénient majeur de ce genre de formation vient du fait que les unités sont indissociables. Le groupe effectue les mêmes actions. Par exemple, si vous désirez reculer un peu votre héros pour l'empêcher de mourir au combat, tout votre groupe se déplacera en même temps. Impossible donc de faire un barrage avec vos unités pour protéger le leader, à moins de dissoudre la bannière.

des armes de siège, il faut assigner un certain nombre de troupes à ces dernières. Quatre unités pour déplacer une tour mobile par exemple. Oui je sais, ils sont vraiment mous du genou ces chevaliers. Posséder beaucoup d'armes de siège mobilise donc une grande partie de votre armée. Autre idée, bien pénible celle-là, les dégâts que s'infligent différents types de troupes : une unité de mêlée ne pourra causer aucun dommage à un bâtiment ou à une arme de siège. Il faut dire que pour attaquer un château fort à la dague, il faut être motivé. D'un autre côté, une épée ne peut pas non plus couper les cordages pour mettre une catapulte hors d'état de nuire et un boulet de canon en pleine tronche d'un archer ne le tue pas d'un coup. C'est dingue comme ils étaient solides les casques à l'époque. Du coup, cette tentative de réalisme surprend parfois, surtout quand on voit un tas de piétons continuer de gambader après un strike de son meilleur canon. Même si ces détails en agaceront certains, l'essentiel est de le savoir et de les prendre en compte dans sa stratégie.
Si vous arrivez à faire abstraction de ces quelques défauts, CS se révèle agréable à jouer. Il lui manque pourtant ce petit quelque chose qui fait la différence entre un bon petit jeu et titre majeur.

Cyd



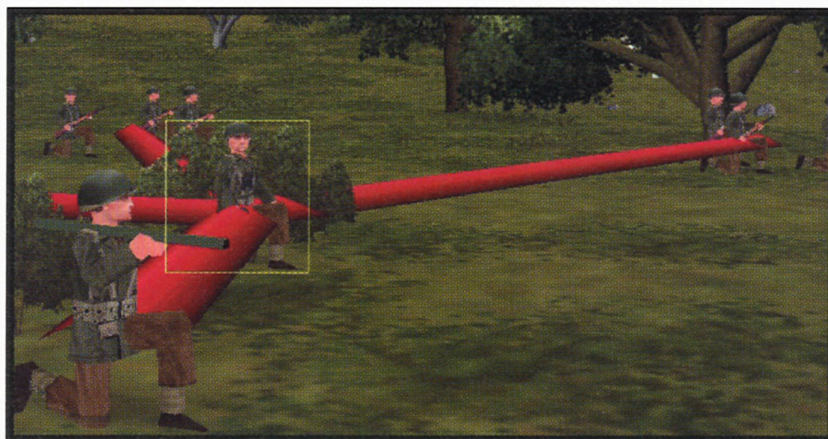
En Deux Mots

CASTLE STRIKE EST UN PETIT JEU DE STRATÉGIE INTÉRESSANT ET AGRÉABLE, QUI SOUFFRE CEPENDANT D'UNE ACTION UN PEU RÉPÉTITIVE. APRÈS L'AVOIR TERMINÉ, ON A DU MAL À SE MOTIVER POUR REVENIR DESSUS EN SOLO.

- \+ Variété des machines de siège
- \+ Batailles à grand spectacle
- − Quelques failles dans le gameplay
- − Déroulement répétitif des sièges

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Coucou le revoilou : Combat Mission est de retour. Sorti en 2000, le premier volet, Beyond Overlord, permettait de simuler les combats tactiques de 1944-45 sur le front ouest. Deux ans plus tard, Barbarossa to Berlin s'occupait de la grande guerre patriotique du front est : quatre années de lutte sans merci entre le Reich hitlérien et l'URSS de Staline. Dans ce troisième épisode, Afrika Korps, on va pouvoir s'intéresser au flanc sud de la Seconde Guerre mondiale en Europe, c'est-à-dire les opérations tout autour de la Méditerranée de 1940 à 1945. Plus précisément, on s'entretue joyeusement sous le chaud soleil de la Crête, de l'Afrique du Nord ou de l'Est, ainsi qu'en Italie (Sicile incluse). Parmi les futurs cadavres sous vos ordres, on retrouve entre autres les hommes de l'Afrika Korps et leurs alliés italiens, faisant face aux forces britanniques et du Commonwealth, ainsi que les Français gaullistes, les Polonais libres et les Américains. Comme d'habitude dans Combat Mission, l'immense attirail guerrier de ces petits gars a été méticuleusement décortiqué et reproduit dans le jeu : si vous ne saviez pas que le Panzer IVF a un blindage frontal de 50 mm incliné à 10°, c'est le moment de l'apprendre. Mais de l'apprendre vraiment hein,



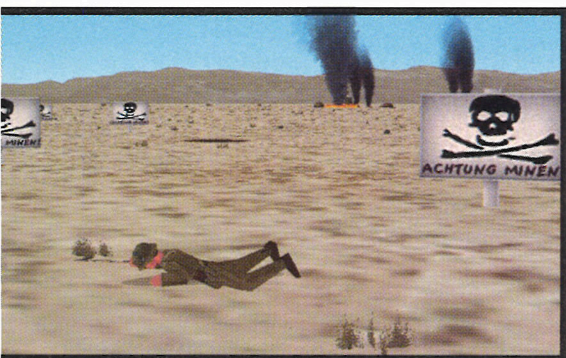
Au bord d'une route, le Sgt Perry et ses hommes préparent une embuscade au bazooka. On voit en rouge les lignes de commandement.

TOUT PUBLIC — INTERNET 2 — LOCAL IP/IPX 2

Config minimum CPU 500 MHz, RAM 128 Mo, carte graphique 16 Mo
Éditeur Battlefront
Développeur Battlefront/États-Unis
Texte et voix en français







Combat Mission 3

RÊVE MOUILLÉ POUR TANKISTE EN CHAMBRE

Afrika Korps

DANS LA FAMILLE DESERT STORM, JE VOUDRAIS LA GRAND-MÈRE DE TOUTES LES BATAILLES : AFRIQUE DU NORD, 1941-42. COMBAT MISSION 3 : AFRIKA KORPS EST L'OCCASION DE DÉCOUVRIR LES PARTICULARITÉS TACTIQUES DU COMBAT DANS LE DÉSERT, EN REJOUANT LES AFFRONTEMENTS DE LA CAMPAGNE QUI INVENTA LA GUERRE MÉCANISÉE DES BACS À SABLE. ENVOYEZ LES GAMINS AU LIT, ÇA VA ÊTRE HARD-CORE.

pas juste de faire semblant : c'est vital pour jouer correctement, puisque les combats reposent sur des tables balistiques réalistes. Ça permet entre autres de déterminer si un obus perforant de 47 mm traverse la tôle et tue tout le monde, ou bien s'il ricoche en faisant juste un gros GLONG inoffensif.

C'est des malades

Vu que la capacité de pénétration d'un obus diminue avec la distance et l'angle d'impact, concrètement en cours de jeu ça veut dire qu'il faut fréquemment surveiller ce genre de détail. Par exemple, notre Panzer IVF peut affronter sans danger des tirs de 47 mm à 400 mètres, et encaisser sans mal des dizaines de coups au but tout en ripostant puissamment avec son propre canon de 75. Mais s'il a le malheur d'exposer ses flancs ou s'il approche à moins de 200 mètres, il va instantanément se faire transformer en gruyère fumant. Il n'y a pas de « points de vie » qui usent lentement les véhicules dans Combat Mission : soit le blindage résiste et le danger est très limité, soit les tirs traversent et l'équipage se fait déchiqueter. Comme la différence se joue parfois à quelques millimètres d'acier en plus ou en moins, une

Pour essayer d'y voir quelque chose, un chef de char est souvent obligé de sortir sa tête de la boîte. C'est le moment pour les snipers de se rendre utile !



Quoi de neuf ?

Afrika Korps apporte quelques améliorations significatives au moteur de Combat Mission. La première est la gestion de véhicules dotés de plusieurs canons indépendants, une configuration malheureusement impossible dans les jeux précédents. Le char moyen M3 Lee/Grant, armé d'un 75 court sous casemate et d'un 37 à haute vélocité en tourelle, est donc enfin disponible. Son apparition est d'ailleurs une très mauvaise surprise pour les tankistes germains, dont les pauvres Panzer III ne font dès lors plus le poids



La poussière fait également son apparition dans le jeu. Soulevée par les véhicules ou le souffle d'explosions répétées, elle s'élève des sols arides et bloque les lignes de vue à la manière des écrans de fumée artificiels. Elle révèle aussi la présence de colonnes motorisées en mouvement, même à grande distance. L'identification précise des véhicules masqués par la poussière est plus difficile pour les observateurs directs, mais il devient en revanche presque impossible de manœuvrer discrètement sans être trahi par le nuage dégagé. L'artillerie lourde doit également s'en méfier, pour ne pas devenir une cible trop évidente pour les tirs de contre-batterie. Mais il est aussi possible de soulever de la poussière intentionnellement, en faisant tourner en rond trois camions vides derrière une colline, pour abuser l'ennemi et lui faire croire qu'un escadron de tanks approche par cette direction. Dans la réalité, c'est en employant avec succès ce genre de ruses que l'astucieux général Rommel gagna son surnom de « Renard du Désert ».



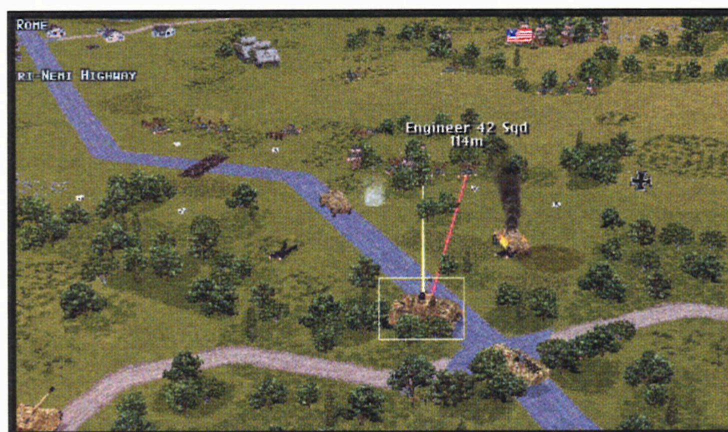
connaissance approfondie des matériels et tactiques réels s'avère indispensable pour éviter l'humiliation systématique. C'est en ça que Combat Mission ravit les dingues de simulations tactiques sérieuses : les détails techniques historiques ne sont pas là juste pour faire joli et impressionner le profane, ils influent sur le gameplay. Pas de panique, une maîtrise exhaustive des statistiques des 700 unités du jeu n'est pas nécessaire pour débuter : il suffit de se concentrer sur celles qui sont effectivement présentes dans un scénario, puis de lentement se familiariser avec le reste, au fur et à mesure.

Verdict : six mois ferme, trente avec sursis

Et il y a de quoi voir venir, puisque le jeu propose d'emblée 63 missions différentes, plus 32 autres réparties entre 7 opérations majeures où on enchaîne plusieurs combats à la suite. Vous en voulez encore ? Un générateur aléatoire d'escarmouches permet de créer de nouveaux terrains et de les saupoudrer de combattants à volonté. Et si ça ne suffit pas, l'éditeur de cartes inclus garantit une durée de vie potentielle de plusieurs années. Le grand nombre d'unités et de théâtre d'opération n'est pas là juste pour frimer sur l'emballage : ça change vraiment la façon de jouer. L'assaut de la Crête par les parachutistes allemands permet de commander des fantassins d'élite complètement isolés, sans soutien, qui cherchent malgré des pertes énormes à se regrouper, pour déloger de quelques points clefs des défenseurs solidement retranchés en terrain très accidenté. Inversement on peut aussi jouer les Britanniques et tenter de tenir l'île contre l'invasion des fascistes volants, une vermine tenace qui infeste la campagne et semble surgir de partout à la fois. Mais le gameplay change du tout au tout dans d'autres scénarios, où on manœuvre par exemple les panzers de l'Afrika Korps à travers les immensités désertiques de Libye. Et des années plus tard, avec un matériel largement différent, le siège par les Alliés des fortifications italiennes de la ligne Gustav est encore une toute autre affaire.

Bien marcher au pas cadencé est très important, c'est pourquoi le lieutenant Scheisskopf entraîne ses troupes à défiler du matin au soir.





La taille des cartes permet de déployer de la section jusqu'au bataillon complet, pour des carnages de quelques dizaines de minutes.

« Une connaissance approfondie des matériels et tactiques réels s'avère indispensable »

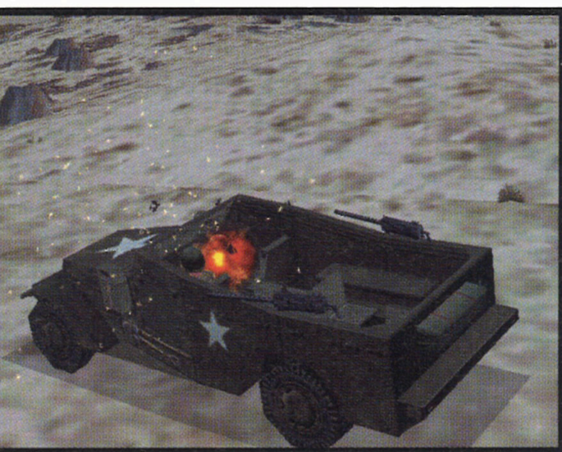
As-tu vu monter Cassino ?

C'est charmant tous ces paysages méditerranéens, ces vignobles, ces petits villages au soleil, le linge étendu sur la terrasse. C'est bien simple : on dirait le Sud. Mais pas de bol,

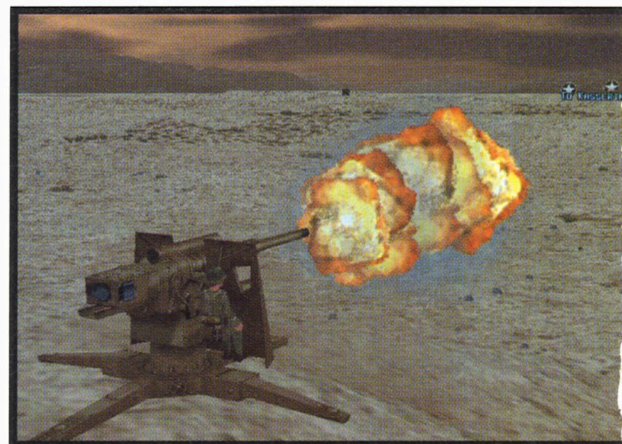
Un peu de technique

Prévu pour une bécane d'il y a quatre ans, CM3 se contente d'une configuration très modeste. Et on ne commande pas en temps réel, donc c'est pas grave si ça rame. Certains temps de chargement sont parfois un peu longuets, mais pas de quoi fouetter un chameau.

On peut maintenant voir les obus en plein vol, mais ils sont trop petits pour bien apparaître sur les captures d'écran.



c'est la guerre, la vie dure pas longtemps et les jolies petites fermes attirent les bombes comme des aimants. Mais toujours en été ! Pensez à profiter de l'atmosphère chaleureuse, pendant que vous envoyez vos petits Zebda au casse-pipe dans les champs de mine battus par le feu roulant des mitrailleuses : c'est pas tous les jours qu'on a l'occasion d'admirer les vestiges pulvérisés du fameux monastère du Mont Cassin. Le moteur graphique a certes pris un coup de vieux, il ne faut pas s'attendre à des miracles. On peut par exemple regretter qu'un groupe de dix hommes soit symbolisé par trois soldats seulement. Mais en attendant les productions futures, un prochain Combat Mission techniquement rajeuni ou le très prometteur Wartime Command de Maddox Games avec les graphismes de IL-2 Sturmovik, CM3 s'en sort honorablement. Après tout, les bons wargames sont rarement beaux. Et si la musique est totalement absente du jeu, les bruitages en revanche sont remarquables. Pendant que le joueur fait planer sa caméra au-dessus du champ de bataille, il perçoit le crépitement des armes automatiques, les tirs de mortier et le cliquetis des chenilles. On peut reconnaître les armes au son, les officiers crient dans leurs langues respectives des ordres qui correspondent à l'action, bref c'est du beau boulot.



Le Flak 18 de 88 mm est un véritable concentré de mauvaise humeur.

« Une durée de vie potentielle de plusieurs années »

Paye-toi des yeux

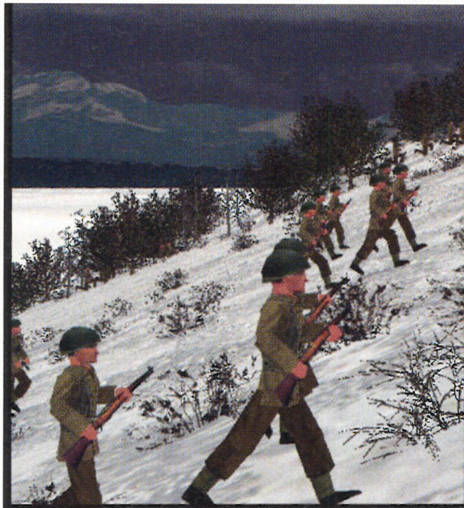
Déjà présent dans de nombreux jeux de stratégie, le terme de « brouillard de guerre » y désigne généralement l'impossibilité d'observer les zones éloignées. Cet usage est incorrect : dans la réalité il s'agit d'un concept bien plus vaste, employé pour décrire l'incertitude, le chaos et la confusion qui règnent sur les champs de bataille. L'art du Blitzkrieg consiste parfois plus à déconcerter le général ennemi et à lui faire perdre le contrôle de son armée qu'à tuer tous ses soldats jusqu'au dernier. Dans CM, le joueur est en partie protégé de ce phénomène, car il conserve toujours une bonne perception de l'état de ses propres troupes (c'est d'ailleurs le principal reproche qu'on peut faire au jeu sur le plan du réalisme). Il est en revanche beaucoup plus compliqué de savoir ce que fait l'ennemi, qui ne reste généralement qu'une ombre mal identifiée et qui est même carrément invisible tant qu'il reste tapi dans son trou. Il n'est pas rare que les informations reçues sur la nature des blindés repérés soient complètement fausses, ce qui peut amener (comme dans la réalité) à de sérieuses erreurs tactiques. On voit aussi bien souvent des canonniers qui s'acharnent inutilement sur des épaves, sans s'apercevoir qu'elles ont déjà été abandonnées. L'obligation pour le joueur de gérer au mieux une information parcellaire et souvent erronée fait partie des points forts de la simulation.



Sauve qui peut !



Futur premier ministre de Pompidou, le capitaine Pierre Messmer participa à la bataille de Bir Hakeim, où la Légion Etrangère se fit comme d'habitude glorieusement tuer sur place.



Découvrez vous aussi les joies de l'alpinisme militaire.



L'aviation ne joue pas un rôle très important, mais avoir un peu de DCA sous la main ne fait jamais de mal.



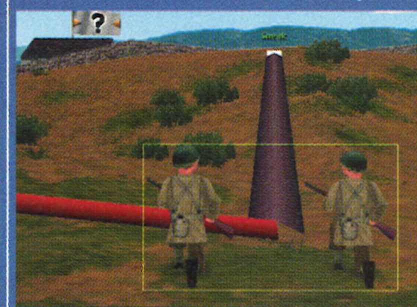
Engagez-vous, qu'ils disaient

En plus de voir du pays et d'apprendre des langues étrangères, vous allez pouvoir acquérir des rudiments de psychologie. En effet, vos fidèles soldats ont une appréhension irrationnelle de la mort et ils rechignent à se faire couper lentement en petits morceaux pour vos beaux yeux. On les canarde un tout petit peu et aussitôt ces couards plongent à couvert et rampent derrière des rochers, sans la moindre dignité, c'est répugnant. Si leur situation devient vraiment critique et qu'ils crèvent à un rythme un peu trop élevé, on voit même ces gueux oublier toute forme d'honneur et détaler à toutes jambes. Les biffins les moins expérimentés sont les plus paniquards, attendez-vous donc à ce qu'ils ignorent fréquemment vos ordres et qu'ils mettent toujours des plombes avant de réagir. C'est souvent frustrant, mais l'Intelligence Artificielle individuelle des soldats rend ainsi les combats bien plus réalistes : vous devez tenir compte du facteur moral et employer vos officiers pour maintenir la discipline. Moins satisfaisante, l'I.A. qui tente de coordonner efficacement les troupes adverses a, hélas, pas mal de lacunes et commet des erreurs embarrassantes. Elle reste cependant d'un très bon niveau, tous les wargames souffrant de ce problème à des degrés divers. L'idéal reste d'affronter un ami, par e-mail par exemple, et de lui infliger mille fourberies tout en se rongeant les ongles à essayer de deviner ce qu'il trame. Si vous avez la patience pour apprendre à le maîtriser et que vous disposez d'un adversaire humain, n'hésitez pas : CM3 est ce qu'on fait de mieux dans le genre à l'heure actuelle.

Atomic

Du temps réel un tour après l'autre

CM utilise un système de tour par tour original. Chaque camp programme d'abord ses ordres en donnant des objectifs à ses troupes : toi va là-bas en courant, toi rampe derrière ce mur, toi reste planqué et ne tire que si tu vois un blindé apparaître ici... Les ordres de mouvement sont nombreux et précis, on peut charger en masse comme un taré, ou s'appuyer méthodiquement sur un fort volume de tirs de suppression ou encore essayer de se faufiler en douce dans les buissons. On a autant de temps qu'on veut pour réfléchir et avec un peu d'expérience, on peut faire preuve d'une grande subtilité. Une fois les ordres donnés, on passe en temps réel : pendant une minute les soldats des deux camps se débrouillent tout seuls pour essayer d'appliquer tant bien que mal les directives reçues. Bien sûr ça tourne souvent au carnage, pas de bol pour vous si vos colonnes qui marchaient à découvert se prennent un tir de barrage massif dans les dents : vos plans pour ce tour vont partir en sucette et vous ne pourrez que regarder la tuerie en trépignant pour que la minute se finisse plus vite. Au bout de 60 secondes, on vous rend la main pour de nouveaux ordres, après avoir eu l'occasion de revoir l'action précédente au magnétoscope et sous tous les angles. Un très bon système, très intéressant pour les machines un peu lentes qui lutteraient pour donner des ordres en temps réel.



Après l'histoire, la géo

La géographie est étroitement mêlée à l'art de la guerre : on ne se bat pas de la même façon sur une plaine ou dans une forêt, dans un col montagneux ou à travers un fleuve. Or, depuis Dune 2, les jeux de Stratégie Temps Réel négligent totalement l'influence du terrain, alors qu'il s'agit d'un facteur d'une importance tactique capitale dans la réalité. Dans CM, la végétation et le relief affectent bien sûr la vitesse de déplacement : on peut enliser un camion dans un marais, les fortes pentes fatiguent l'infanterie, les véhicules ne peuvent traverser les forêts denses ou les rivières. L'influence sur la visibilité est énorme, puisqu'on peut ramper discrètement dans les herbes hautes ou progresser hors de vue derrière la crête d'une colline. De plus, les champs de cailloux, les cratères d'obus ou les murs de pierre offrent un camouflage efficace et une bonne protection physique à ceux qui s'y cachent. C'est pourquoi une bonne utilisation du terrain est indispensable pour vaincre, aussi bien en attaque qu'en défense. Gros point fort du gameplay de CM, la représentation 3D permet une modélisation très précise des lignes de vue et des angles de tir, presque impossible avec une perspective traditionnelle en 2D. La lecture des reliefs n'est cependant pas toujours évidente, il manque les courbes de niveau d'une carte d'état-major. Du coup on se retrouve souvent à explorer la carte avec la caméra au ras du sol, comme dans un FPS, pour détecter le moindre repli de terrain et tenter d'en tirer avantage.

En Deux Mots

Un excellent wargame, de manipulation aisée et d'un réalisme remarquable. Il ne risque pas d'enthousiasmer le grand public, mais tous les tacticiens amateurs devraient y jeter un coup d'œil. Les quelques faiblesses de l'I.A. et l'âge des graphismes ne devraient pas effrayer les authentiques Grognards, qui trouveront des centaines d'heures de plaisir dans ce jeu.

- \+ Simulation tactique rigoureuse
- \+ Précision encyclopédique
- \+ Bonne gestion 3D des lignes de vue
- \+ Le prix : seulement 35 euros
- − Il faut aimer bouffer des chiffres
- − L'I.A. patauge un peu en attaque
- − Les graphismes datent

5	Technique
4	Artistique
7	Intérêt

Counter-Strike : Condition Zero

VIEUX FPS MAL LIFTÉ



« Dépêchez-vous de me suivre sinon on risque de gagner le round... » Un paradoxe de Condition Zero.

TOUT PUBLIC · 64 INTERNET · LOCAL 64 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 256 DE RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR VALVE
DÉVELOPPEUR TURTLE ROCK STUDIOS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR NOTRE VERSION


En minimisant le recoil (recul) des armes, CZ : Deleted Scenes a remis trop généreusement au goût du jour la grosse Bertha.

J'ATTENDS MAIS JE RESTE ZEN. LA BARRE D'INSTALLATION DU MULTI-RETARDÉ COUNTER-STRIKE : CONDITION ZERO SE REMPLIT LENTEMENT, TRÈS LENTEMENT. IMAGINEZ DONC : TROIS ANS L'INSTALL', ÇA VOUS TRAVAILLE LA ZENITUDE. « VOULEZ-VOUS INSTALLER DIRECTX 7 ? » ZEN.


La caméra portable, inutile et pas réaliste pour un sou : un syndrome de Condition Zero.

Ah ça, constater que CS : CZ s'est fait attendre est un euphémisme. Affirmer qu'il est encore attendu aujourd'hui est un risque que je ne prendrai plus. Il aurait eu toutes les chances de cartonner en 2001 niveau ventes, mais ce stand alone basé sur Counter-Strike débarque finalement dans la confusion la plus totale. À tel point que, malgré la version que j'ai dans les mains, Vivendi Universal Games ne sait toujours pas quand il va sortir réellement. Trois années de reports, cinq studios, une licence en or bref, des chiffres flatteurs pour un shareware à 30 euros. Pourtant, mes récentes nuits blanches passées sur Counter-Strike – le mod - ravivent une flamme d'intérêt alors que ma bécane ingurgite les 1,2 Go de kqlqsh, HS et autres Fire in the Hole.

100% Zéro

Enfin lancé, on se retrouve en terrain connu côté menus. Attardons-nous maintenant sur le scénario, partie que Valve a toujours mis un point d'honn… Ah, il n'y a pas de scénario. Vous ne rêvez pas, CZ, c'est une enfilade de maps multi-animées par une flopée de bots ! Un Prozac et on continue le test, zen. Les objectifs respectent les trois postulats de base : « Boom Boom » la bombe, « Help me » l'otage et « Pas de flash (bang) » le ViP. Pour corser le tout, les

Un peu de technique

L'avantage avec les vieux moteurs 3D (Quake 1 boosté), c'est qu'on peut rajouter deux ou trois features graphiques dessus sans qu'ils deviennent trop gourmands. Un PC sexagénaire devrait faire tourner la bestiole en 1024 sans problèmes. Comptez une bécane un peu plus récente (P4 1,5, GF3) pour atteindre les fameux 100 fps constants si chers à nos Pro-Gamers.

développeurs ont ajouté des sous-objectifs vraiment géniaux : tuer huit mecs, tuer un méchant flashé, tuer quatre méchants avec un sniper... Un concept énorme, qui va durablement influencer le game design des prochaines années. C'est risible en termes de gameplay : par exemple, lorsque l'on vous demandera de délivrer tous les otages, si l'un d'eux meurt, on recommence. Si vous tuez tous les terroristes, on recommence. Si l'un de vos hommes vous ramène les otages, on recommence. Ces maps se transforment alors en un véritable bourbier où il faut rusher sans mourir, attraper le premier tous les otages, et les ramener tout en ordonnant à votre troupe – si elle accepte – de ne plus bouger pour qu'elle ne tue pas accidentellement le dernier ennemi sur la map. J'ai mis 35 (33-2) rounds à boucler cs_italy. Historique. En parlant de bots, on se demande bien ce que Count Floyd (le responsable de l'I.A., également auteur des fameux Podbots) a foutu pendant trois ans : on ne peut absolument pas compter sur eux en termes de fiabilité. Réalisant une brochette de headshots (HS pour les intimes) au pompe à 10 m, ou détourant soigneusement le corps d'un adversaire avec les 30 balles d'une M4 sans le toucher une seule fois, le bot est une source de chaos fatigante. Côté teamplay, impossible de savoir, à chaque round, qui se place où. C'est du grand n'importe quoi très frustrant. Rester zen. Il le faut. Gniiiii !



Quelques moments d'action sympathiques vous attendent tout de même. Un coup de snipe dans un baril rouge, on ne s'en lasse pas.

Cinq hommes et un coup fin

Le développement de CS : CZ aura sûrement été plus intéressant que le produit lui-même... Annoncé début 2001, le jeu est passé entre les mains de cinq studios différents. C'est à se demander si la mariée était trop belle. En fait non, c'est un gros boudin. Chronologiquement, ce sont messieurs Rogue (Alice) Valve himself, Gearbox (Opposing Force, Blue Shift, Halo PC), Ritual (Heavy metal FAKK2) et finalement Turtle Rock Studios qui se sont passé la Bachelorette. Entre bidouilles, histoires de gros sous, de pressions et de procès, plus personne ne savait qui faisait quoi et surtout pourquoi, même en interne. Un beau bordel pour un bébé même pas beau.



Moment d'humour intense : un sniper tombe du haut de l'église et s'embroche sur la croix dans la position du Christ. Euh, ah oui : lol.

2 demi-jeux pour le prix d'un budget

La note « 2 » trottait dans ma tête quand un icone sur mon bureau s'est rappelé à mon bon souvenir : Counter-Strike Deleted Scenes. C'est en fait le jeu développé à l'époque par Ritual qui a été inclus. On ne dira pas en urgence. Bonne surprise, c'est plus agréable à jouer que Condition Zero. Bon, il n'y a toujours pas de scénario mais au moins, on se retrouve face à un vrai jeu solo : les ennemis débarquent à foison, il y a des boss de fin, des scripts presque aussi poussés que ceux d'Half-Life (1998) et on peut emmagasiner tout plein d'armes. Ne crions pas au génie non plus, tout cela reste globalement faible. Astuce : coltinez-vous les Deleted Scenes en mode Easy. Non seulement on a l'impression d'être un crack (et les snipers vous retirent 8 points de vie), mais cela permet surtout de finir le jeu avant de s'en lasser, sentiment qui arrive cruellement vite. Le mode Hard reste une expérience désagréable, tant les ennemis apparaissent comme par magie dans votre dos à chaque check point passé.

Zéro condition d'achat ?

Le truc de CS c'est qu'il a inventé une véritable culture : des gimmicks graphiques et ludiques – un peu à la manière d'un Street Fighter : le bonheur de recharger après chaque rafale ou de croundher (ndlr : marcher accroupi, en langage humain) comme un vieux campeur – le style graphique (très zen, dépouillé, à l'oriental)... Du coup, on a du mal à le juger objectivement. Prenons donc un peu de recul. Ah... Oui, tout de suite, vu d'ici, c'est laid et simpliste. Allègrement enfoncé en solo par les Raven Shield et autres Call of Duty, Counter-Strike tire tout son intérêt du multi, toujours fabuleux et soutenu par une communauté qui ne diminue pas malgré la concurrence. Problème, ce multi est dispo gratuitement sur le Net. Au-delà d'un intérêt ludique syndical, on paye donc pour un projet de fainéants, mal géré et incroyablement opportuniste. À côté de tout cela, Valve n'a toujours pas sorti un seul jeu original depuis Half-Life (en attendant Half-Life 2). Ne pas acheter CSCZ, ce serait leur signifier : « Oh les mecs, faut arrêter d'exploiter le filon » et les obliger à se bouger un peu. Ne pas acheter CSCZ, c'est finalement un acte politique. Ne vous sous-estimez pas.

Lâm HUA

Minimum syndical

Alors bien sûr, CZ apporte quelques nouveautés par rapport au mod original. Accrochez-vous bien, ça va aller très vite. On accueille tout d'abord un relifting des maps originales, qui va du « pas mal » au « fallait pas toucher au grisbi ». Les textures sont désormais en haute résolution et les modèles comportent plus de polygones (ah bon ?). Voilà voilà... Côté Deleted Scenes, on obtient, en plus d'une mise à jour des armes existantes, un lance-roquettes, des gadgets électroniques et des nouveaux modèles de mecs. Circulez, y a plus rien à voir.





Un boss de fin de niveau qui demande beaucoup d'astuce et de malice pour gagner : visez toujours dessus.

En Deux Mots

JOUER À CS : CZ N'EST PAS UNE TORTURE INSURMONTABLE NI UNE DÉPENSE FOLLE, MAIS SON POTENTIEL BÂCLÉ ET GÂCHÉ NE DONNE PAS ENVIE D'ALLER PLUS LOIN. Y A-T-IL UN INTÉRÊT À PAYER POUR UN JEU SOLO DONT LE SEUL POINT FORT EST LE MODE MULTI, DISPONIBLE GRATUITEMENT SUR LE NET ?

- + Le mythe CS
- − Laid
- − Dépassé en solo
- − Trois ans de glande

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

Des pains de C4, des otages, des caisses : une map au parfum très Counter Strike, en moins bien.



APRÈS LE SUCCÈS COMMERCIAL DE BLACK HAWK DOWN, LE FPS INSPIRÉ DU FILM TIRÉ DU BOUQUIN DÉCRIVANT LA BATAILLE, RIEN D'ÉTONNANT À CE QU'UNE EXTENSION PAYANTE VOIT LE JOUR. VOICI TEAM SABRE : LA SEULE RESSEMBLANCE AVEC LA SOMALIE, C'EST QU'ON DOIT TOUJOURS TUER UN MAXIMUM DE PAYSANS BRONZÉS EN HAILLONS.



Attention ! C'est un gentil lui, faut pas le tuer !

TOUT PUBLIC — INTERNET 32 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, RAM 512 MO, CARTE GRAPHIQUE 64 MO
ÉDITEUR NOVALOGIC
DÉVELOPPEUR RITUAL/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE

Delta Force – Black Hawk Down : Team Sabre

PROLONGATION DE MASSACRE

Pour défendre la démocratie et les droits de l'Homme partout dans le monde, les États-Unis d'Amérique n'hésitent jamais à envoyer au feu la crème de leurs jeunes soldats : agissant dans l'ombre, la Delta Force veille secrètement sur notre liberté à tous. La première partie de Team Sabre consiste à éradiquer les infâmes barons de la drogue colombiens, qui corrompent notre belle jeunesse, inspirent des jeux vidéo immoraux, financent une guérilla marxiste et menacent le juteux secteur de la prospection pétrolière. L'Oncle Sam a envahi des pays pour moins que ça : à vous de jouer. L'ennui, c'est qu'avec seulement cinq missions de même pas une demi-heure, c'est bouclé en deux ou trois petites heures. Sans forcer, et en comptant le temps perdu à relancer des sauvegardes. Puis, on passe à l'Iran, où de dangereux rebelles fous prennent des puits de pétrole innocents en otages et produisent en masse des armes de destruction massive. Il y a une bonne demi-douzaine de niveaux, mais après en avoir rapidement terminé quatre j'ai décidé de ne pas continuer. Pourquoi ? Tout simplement parce que Team Sabre est un FPS très désagréable.

Un Shoot-them-up mollasson

L'original était déjà médiocre, huit mois plus tard sa séquelle commence carrément à sentir. Malgré quelques bonnes choses, les graphismes sont juste passables. L'animation n'est pas un modèle de fluidité, et seule la musique se fait parfois remarquer positivement. Mais le problème vient surtout du gameplay : un contexte « réaliste » mais une Intelligence Artificielle déplorable, un manque étouffant d'interaction avec le décor, des niveaux en plein air mais avec une route unique à suivre impérativement. Tous les inconvénients d'un jeu sérieux (lenteur, armes inutiles et redondantes, ennemis pas assez variés, décors tristounets), mais aucun des avantages d'une simulation. Même un petit jeu comme Conflict Desert Storm 2 s'en sort mieux du point de vue tactique et réalisme, et ne parlons pas d'un bon vieux Operation Flashpoint. La mission typique de Team Sabre consiste à sniper un par un des dizaines de débiles mentaux qui restent debout sans bouger au milieu d'un champ de cadavres, et à se faire tuer de temps en temps par un RPG embusqué derrière un mur. Pour rallonger la durée de vie ridicule de la chose, on doit parfois se battre depuis un véhicule qui remue dans tous les sens pour vous gêner, et le nombre limité de sauvegardes vous oblige à rejouer tout le temps les mêmes passages juste parce qu'un tir aléatoire et impossible à esquiver vient de vous faire sauter le caisson. À force de me retaper systématiquement les interminables scènes de briefing ou de transit en bateau sans pouvoir les couper, les level designers ont réussi à épuiser toute ma patience. Un achat à réserver aux admirateurs inconditionnels du genre, ou peut-être pour le multi avec les copains.

Atomic



Pour les femmes et les enfants qui courent, il faut viser un peu moins loin devant.

En Deux Mots

UN FPS PLUS ÉNERVANT QU'AMUSANT, SANS ORIGINALITÉ ET À LA TECHNIQUE VIEILLISSANTE. N'ACHETEZ CE JEU QUE SI VOUS AIMEZ REVOIR SANS CESSE LES MÊMES SÉQUENCES SCRIPTÉES DE VOYAGE EN CAMION, ET SI VOUS TROUVEZ QU'ESSAYER DE TOUCHER DES CIBLES MALGRÉ LES CAHOTS DU VÉHICULE EST UNE BONNE IDÉE DE GAMEPLAY.

+ On peut tuer sans efforts des centaines de zombies
+ Les 30 nouvelles maps multi
- Techniquement à la rue
- I.A. honteuse
- Alternance d'ennui et de frustration

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

Serez-vous à la hauteur de ceux qui ont déjà écrit l'Histoire?

"Un jeu en temps réel hors du commun. Une nouvelle référence en la matière!"
PC jeux - Jeu du mois 92%

"Ce jeu de stratégie enterre Blitzkrieg et malmène Praetorians grâce à sa profondeur tactique et à sa réalisation impressionnante."
Jeux Video Magazine - Choix de la rédaction 17/20



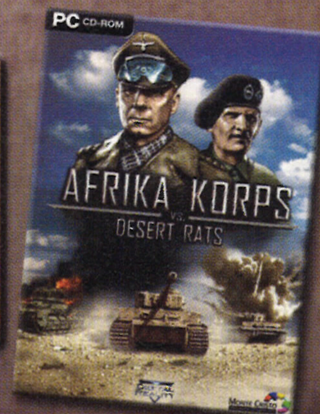
Revivez l'affrontement historique entre Rommel et Montgomery dans le désert Nord Africain de 1941 à 1943.



Plus de 30 unités disponibles par camp (Fantassins, blindés, artillerie, avions, véhicules divers...) ayant chacune des caractéristiques propres et déterminantes pour le combat.



Le must de la stratégie tactique en temps réel dans des décors tout en 3D hyper réalistes.



www.montecristogames.com



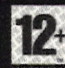




Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com







à voir sur le DVD joystick 157

The Westerner

AVENTURE « POINT & CLICK »

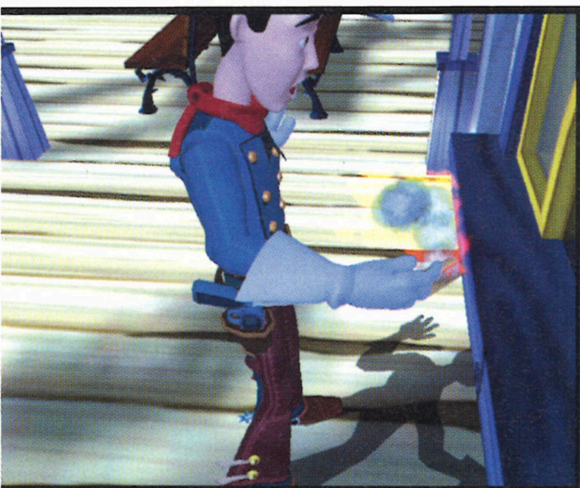
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 800 MHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR REVISTRONIC ESPAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Déconne pas Fenimore ! Tu serais capable de te rater !

OUI, JE L'AVOUE, JE SUIS UN GRAND NOSTALGIQUE. J'AI GARDÉ UNE AFFECTION PARTICULIÈRE POUR LA GRANDE ÉPOQUE DU « POINT & CLICK », CELLE DE DAY OF THE TENTACLE. À CHAQUE NOUVEAU TITRE DU GENRE, JE TREMBLE FÉBRILEMENT À L'IDÉE DE RETROUVER CETTE PÉRIODE BÉNIE. LAS, CE NE SERA PAS ENCORE POUR CETTE FOIS-CI. ET LA DÉPRIME ME GUETTE...



Bon, po-si-ti-vons. Je suis fan du genre et plutôt bon public, et The Westerner a, sur le papier, de quoi tenir ses promesses : un humour décalé et un univers graphique qui, à défaut d'être une véritable révolution artistique, offre un environnement cartoonesque propice à illustrer avec justesse ce genre de délire ludique. L'intro du jeu confirme d'ailleurs ce sentiment : Fenimore Fillmore, cow-boy solitaire et hautement maladroit, est pris malgré lui en tenaille dans le conflit qui oppose un fermier du coin avec un grand propriétaire foncier sans scrupules. En essayant de ne pas trop se faire remarquer, cet idiot se frotte les fesses à un cactus, déboule sur le devant de la scène, et tente de garder la tête haute en évitant les balles à la manière d'un Neo dans Matrix. On sourit, et hop, générique. Tout ça part plutôt bien.
La prise en main est immédiate, l'interface est familière et le système de jeu classique. Le moteur 3D, sans être fantastique, fait bien son taf, et on constate avec soulagement que la caméra ne semble pas avoir décidé de nous prendre la tête en nous offrant des points de vue injouables. La technique a fait ses preuves, on se sent tout de suite en terrain connu.

« Dans la vie, il y a ceux qui ont un revolver chargé »

Bon, ça c'était pour les bons points. Oui, c'est déjà tout. Il est temps de passer aux trucs qui fâchent. Tout d'abord, les différents protagonistes de l'intrigue, pourtant nombreux, manquent cruellement de profondeur. Alors que dans un Day of the Tentacle par exemple, on pouvait passer des heures à cliquer sur toutes les possibilités de dialogue, juste pour se marrer un bon coup, ici on a vite fait d'aller droit à l'essentiel. On se concentre plutôt sur ce qui fait progresser l'intrigue, parce qu'il faut bien l'admettre, le reste du blabla est plutôt ennuyeux. Pourtant, les voix françaises sont soignées, très pro, mais la majeure partie de leurs répliques tombe tristement à plat.
Autre point sensible : la résolution des énigmes, passage obligé du genre. Si les puzzles en eux-mêmes ne sont pas forcément insurmontables, voire plutôt logiques, c'est surtout leur répétitivité qui va saouler même le joueur le plus volontaire. Un exemple : pour se déplacer d'un point à l'autre de la carte, Fenimore doit faire appel à sa fidèle monture. Et pour qu'elle accepte de se bouger le train, il faut la nourrir de carottes. Dès les premières minutes de jeu, il va falloir mettre la main sur ces précieux légumes. On cherche donc un seau vide, on le place



Le télégramme, l'une des nombreuses phases répétitives du jeu.

Des bugs, du goudron et des plumes

Le troupeau de bugs encore présents dans la version de test n'a certes pas facilité la détente censée être procurée par un jeu vidéo, surtout de ce genre. Le rictus de crispation est assez éloigné de l'éclat de rire quand on y pense. Alors si vous avez (entre autres) des retours intempestifs au bureau Windows (quand on essaie d'allumer la lampe à pétrole par exemple), des persos qui se mettent soudainement à parler espagnol pendant quelques secondes (après la scène du pont notamment), ou encore des sauvegardes corrompues, c'est que la version parfaite promise est en retard et qu'un patch arrive.



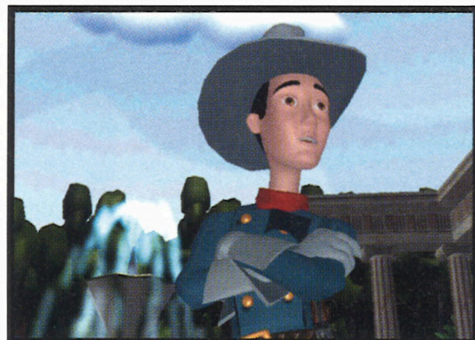
Les duels au Tabasco.
Un des passages obligés du jeu. Pénible.

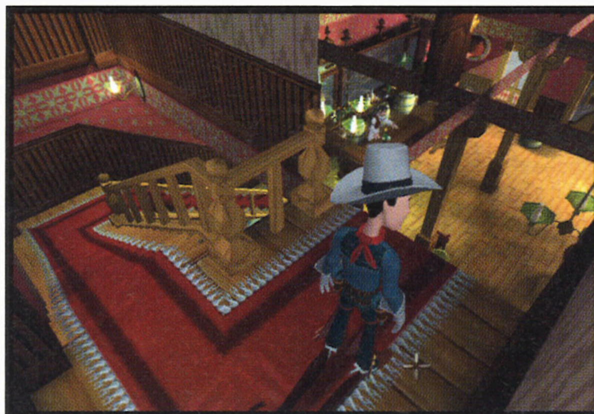
sous la pompe à eau, on le remplit, on le récupère, on se déplace jusqu'à un champ vierge tout proche, qu'on arrose. Et hop, une carotte. Ah ben non, il faut en plus répéter l'opération plusieurs fois de suite pour obtenir satisfaction. Chouette. Et on pourrait croire qu'une fois le principe assimilé, les développeurs vont nous épargner la lourde besogne de réitérer cette expérience longue et pénible. Eh bien même pas… Là où Monkey Island permettait par un double-clic de passer fissa d'un endroit à l'autre, il faudra ici se retaper la même pauvre animation du cavalier qui arpente la carte de jeu à chaque déplacement. Et comme les allers-retours sont monnaie courante, je vous laisse imaginer la grogne…

Mais il y a pire. Si, si : préparez-vous à en chier avec… les duels ! S'inspirant une fois de plus du titre de LucasArts, les affrontements entre cow-boys sont scénarisés en joutes verbales, accompagnées de rasades de Tabasco. Mais là où les répliques de Monkey étaient drôles, voire hilarantes, celles de The Westerner sont d'une platitude qui fait peur.

Et il vous faudra en enchaîner pas moins de quatre, toutes plus interminables les unes que les autres, pour progresser dans l'aventure. Vouloir rendre hommage à ce titre mythique en reprenant une idée qui a fait ses preuves, c'est louable.

Un petit air de Woody. Toy Story n'est pas loin.





Tiens, manquerait pas une partie du décor là ?

« …et il y a ceux qui creusent »

Plein de bonnes idées donc, qu'elles soient originales ou empruntées, mais toutes mal exploitées. Même si l'on fait l'impasse sur les nombreux problèmes techniques rencontrés (voir encadré), rien à faire : la sauce ne prend pas. On termine The Westerner avec un vrai goût de « trop peu », l'impression de n'avoir finalement assisté qu'à une ébauche de jeu, un produit pas fini, qui manque singulièrement d'identité. C'est d'autant plus frustrant qu'en matant le « bêtisier » qui nous est proposé en fin de partie, on se rend compte que les auteurs avaient pourtant un réel potentiel comique sous la plume. Pour la première fois depuis le début du jeu, on se surprend à rire, beaucoup. Et du coup, la frustration n'en est que plus grande. Pourquoi tout le reste du produit n'a pas été décliné sur ce ton-là ? Mystère… Mais ces cinq minutes de franche poilade ne font qu'enfoncer le clou. Parce qu'on prend encore plus conscience du gâchis indescriptible qui nous a été imposé pendant les heures précédentes.

Faskil

Un peu de technique

Le moteur n'est pas gourmand, et devrait donc se satisfaire d'une config mini. Inutile de pousser la résolution au-delà du 1024x768, la « patte » graphique se satisfait amplement du minimum syndical.



TECHNIQUE

Si, lorsque vous lancez le jeu, rien n'apparaît à l'écran en dehors du background en bitmap, désactivez simplement l'anti-aliasing de votre carte graphique pour résoudre le problème.

En Deux Mots

THE WESTERNER AVAIT TOUT POUR ÊTRE UN TITRE RÉUSSI, MAIS L'ENSEMBLE EST PLOMBÉ PAR DES ÉNIGMES RÉPÉTITIVES (MALGRÉ ÇA, LA DURÉE DE VIE PLAFONNE À UNE DIZAINE D'HEURES DE JEU) ET UN HUMOUR SOUVENT PAS TRÈS HEUREUX. À RÉSERVER AUX INCONDITIONNELS DU GENRE EN MANQUE AU SOURIRE FACILE.

+ Le doublage, très pro
+ Moteur 3D plutôt bien foutu
+ De bonnes idées…
- …mal exploitées
- Humour éculé
- De nombreuses phases répétitives

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 800 MHz, 512 Mo RAM, CARTE 3D 32 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SEGA/JAPON
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Sonic Adventure DX Director's Cut

PLATES-FORMES POUR GROS NOSTALGIQUES

PLUS D'UN GIGA D'INSTALLATION, IL PREND SES AISES LE HÉRISSON. A PRIORI, ON POURRAIT PENSER QUE C'EST PARCE QUE CE PORTAGE DE SONIC ADVENTURE BÉNÉFICIE DE TEXTURES DE OUF, D'EFFETS DIRECTX 9 À FOISON, ET D'AMÉLIORATIONS TECHNOLOGIQUES EN TOUT GENRE. OUI, OUI, JE SUIS UN GRAND NAÏF...

Je vais vous calmer tout de suite : si la taille du jeu est synonyme d'explosion de jolies choses pour les yeux, j'ai dû louper l'option qui permet de les activer.
C'est la première mauvaise surprise de ce titre : l'impression désagréable de nous faire réaliser un énorme bond en arrière dans le temps.
Certes, le titre original n'est plus tout jeune : sorti en 1999 sur Dreamcast, il commence tout doucement à accuser le poids des années.
On aurait pu espérer que cette conversion bénéficierait d'une remise à niveau digne de ce nom (suggérée par le «Director's Cut» qui va bien). Il n'en est rien. Techniquement, Sonic Adventures DX est un condensé de polygones aux arêtes bien tranchantes, de surfaces aux couleurs uniformes, bref pas de quoi flatter l'ego de ma GeForce FX 5900 toute neuve.
Et pourtant, le rustre a besoin d'une grosse config de riche pour afficher un framerate satisfaisant. Cherchez l'erreur.
Alors, pour ceux qui s'intéresseraient malgré tout à l'histoire, sachez qu'une fois de plus, le méchant docteur Robotnik a décidé de prendre le contrôle de la planète. Et pour l'assister dans ses délires mégalomaniaques, il a recruté Chaos, une créature mystérieuse dont l'unique occupation, comme son nom l'indique, est de semer un joyeux bordel sur son passage.
Si je vous dis que la bestiole se nourrit de pierres précieuses, disséminées un peu partout dans le monde, vous vous doutez de la tournure que va prendre le scénario. Aidé de cinq de ses acolytes, Sonic va devoir tout mettre en œuvre pour récupérer les joyaux avant son némésis.
L'originalité ne viendra pas de là non plus.

Vite, la retraite pour les hérissons

Tout cela se décline sur un mode Aventure, qui alterne exploration et niveaux classiques où Sonic cavale comme un beau diable dans des levels au design complexe mais relativement linéaires. On a bien souvent l'impression de ne rien pouvoir faire d'autre que de foncer tout droit, et même si notre hérisson redouble d'énergie pour jumper dans tous les sens avec un enthousiasme qui me dépasse, on a la désagréable sensation d'être en permanence sur des rails. Et paradoxalement, ce sont dans les niveaux intermédiaires qu'on a le plus de mal à contrôler notre héros. La montée d'un vulgaire escalier par exemple devient rapidement une prise de tête tant la caméra s'en donne à cœur joie pour virevolter dans tous les sens, pour parfois même se poser dans un angle où le théâtre de l'action est masqué par un mur ou un autre obstacle pas franchement transparent. Le genre de détail qui énerve. Pourtant, à la base, je partais plutôt « bon public ». N'ayant que peu de jeux de plates-formes à me mettre sous la dent sur PC, j'attendais ce nouvel opus de Sonic avec un certain enthousiasme, teinté de nostalgie.
Malheureusement, le constat est sans appel : même si l'on parvient à faire abstraction de la piètre qualité technique de l'ensemble, il faut jongler avec trop d'imperfections de gameplay pour pouvoir réellement éprouver un quelconque plaisir. Un conseil : ressortez votre Dreamcast et essayez de vous dégoter l'original d'occasion. Sur PC, le rasta couleur schtroumpf ne fait guère illusion plus de cinq minutes.

Faskil



Y en a au moins un qui a l'air de s'amuser.



Il est possible d'élever ses Chaos, sorte de tamagochis, pour les faire courir dans des courses idiotes et sans intérêt.

Un peu de technique

Curieusement, alors que le jeu n'affiche pas vraiment des graphismes dignes des derniers FPS à la mode, il a du mal à s'exprimer sur une petit config (GeForce 3). Avec un PC de bourgeois, on peut y jouer sans problèmes en résolution max, mais ça ne sera pas plus joli pour autant.

En Deux Mots

SUR LE PAPIER, IL Y AVAIT DE QUOI SE RÉJOUIR. MALHEUREUSEMENT, OUTRE LE FAIT QU'IL ACCUSE UN RETARD TECHNIQUE CERTAIN, SONIC SOUFFRE ÉGALEMENT DE GRAVES PROBLÈMES DE GAMEPLAY QUI L'AMPUTENT FINALEMENT D'UNE BONNE PARTIE DU PLAISIR DE JEU.

+ Sonic sur PC
+ Ça titille notre nostalgie
− Problèmes de maniabilité
− Caméra sous acide
− Moche et gourmand

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

AFFRANCHISSEZ VOUS



GANG LAND

TROUBLE IN PARADISE





PARADISE CITY, la ville de tous les dangers. Chaque quartier est sous la coupe de gangs organisés. Triades, Mafia, Colombiens, Russes, Yakusas chacun veut asseoir sa domination et mettre la main sur les business illégaux. A vous de gravir les échelons de la Mafia et de devenir le leader d'une véritable armée de criminels dans ce jeu de stratégie temps réel explosif.

PC CD



RETROUVEZ DES INFOS, DES VIDEOS ET TOUTE LA COMMUNAUTE SUR

WWW.GANGLAND-LEJEU.COM

MEDIA MOBSTERS



FOCUS



« Profitez du spectacle du voisin ramenant un coussin péteur à sa mère ! » Et là, tout est dit.

LE COMMUNIQUÉ DE PRESSE ACCOMPAGNANT LE CD FINIT AINSI : « REVIVEZ LE CAUCHEMAR DU VOISIN SUR PC... ! » MARRANT, C'EST EXACTEMENT LES MOTS QUE J'ALLAIS EMPLOYER POUR QUALIFIER LES QUELQUES HEURES PASSÉES SUR CE « JEU DE RÉFLEXION HUMORISTIQUE ».

Un voisin d'enfer ! 2 : en vacances

J E U   N A Z E

Woody, c'est le nom du présentateur qui anime une émission télé dans laquelle il fait des « blagues » à son voisin, archétype du beauf' moyen, qu'on imagine chasseur avec un cubi de rouge dans sa besace. La méthode pour les réaliser est simple et rappelle les jeux d'aventure : vous devez utiliser les quelques objets présents dans le niveau aux bons endroits pour jouer des tours pendables à votre voisin. Il est également possible de faire des espèces de combos.
Par exemple, dans le premier niveau qui sert de tutorial, vous posez un savon dans une flaque d'eau sur lequel il ne manquera pas de glisser pour s'écraser dans la barre de sécurité en bout de pont (l'action prenant place sur un bateau). Délire.



De petites bulles apparaissent au-dessus de la tête de vos victimes et vous indiquent vers quel objet ils se dirigent.

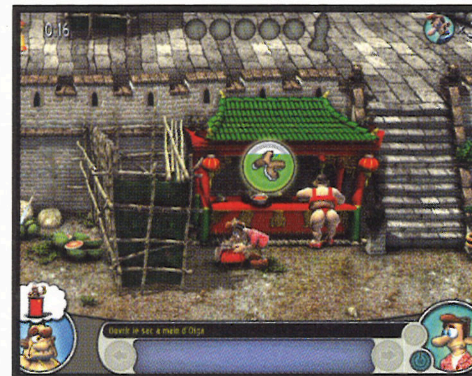
Pour améliorer la blague, vous pouvez également dévisser la susdite barre pour le faire tomber à la mer. Hilarant non ? Non ? Rassurez-vous, pour pallier le manque de rires de votre part, les développeurs en ont inclus des préenregistrés, façon sitcom minable. Par ailleurs, le voisin possède l'intelligence d'une mouche se cognant sur une vitre en été et il effectue inlassablement le même parcours dans le niveau. Ce qui vous laisse toute latitude pour préparer les farces à venir. Audimat oblige, ces facéties sont rediffusées sur les ondes grâce à de nombreuses (une seule, en fait) caméras cachées et permettent au téléspectateur hilare de passer une bonne soirée en riant du malheur de l'autre. Alors que le premier Voisin d'enfer enchaînait le joueur au pilori de la monotonie, ce nouvel opus vous projette sur la pente savonneuse de l'ennui ultime. Sur fond de croisière, l'histoire anecdotique vous fait visiter différents endroits « paradisiaques » (Inde, Mexique, Asie) dont les décors répétitifs disputent aux animations saccadées le prix du manque d'originalité de l'année. L'interface simple (mais efficace), entièrement pilotée à la souris, se retrouve bien vite emportée par une grosse vague et finit par s'échouer sur les rivages de la platitude de l'humour de ce titre.

Lol ?

Non, il n'y a pas une seule vanne drôle dans tout le jeu, rien qui ait pu m'arracher un demi-sourire. À tel point que pendant le test, la tentation de regarder un épisode de Derrick en version originale non sous-titrée semblait de plus en plus le meilleur moyen pour passer une après-midi rigolote. En piochant dans le pire de Benny Hills et Jackass, un voisin d'enfer 2 réussit le triste exploit de faire l'inventaire de tous les gags les plus éventés de l'histoire de la télé : coussins péteurs, râteaux posés par terre, oursins sous les serviettes, piments dans la nourriture, j'en passe et pas des meilleures. Un voisin d'enfer 2 tire complètement à côté de son objectif en préférant le pilonnage intensif avec de grosses blagues éculées à la frappe chirurgicale d'une plaisanterie bien amenée. Dommage, l'idée était pourtant là et on aurait même pu fermer les yeux sur les graphismes en 2D un peu trop moyens.

Bishop

Parfois, vous devrez faire preuve d'adresse pour accéder à certains objets. Vous pouvez également admirer le superbe fessier d'Olga, l'égérie du voisin.




TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 233 MHz, 128 Mo, CARTE GRAPHIQUE 8 Mo
ÉDITEUR JoWood
DÉVELOPPEUR JoWood/Autriche
TEXTE EN FRANÇAIS VOIX INCOMPRÉHENSIBLES

Un peu de technique

Pas d'inquiétude à avoir de ce côté-là : les graphismes, moyens, sont en bonne vieille 2D. Sa taille ridicule devrait permettre au jeu de tourner sur n'importe quelle configuration compatible avec Windows. Si par chance vous n'avez pas de carte son, vous pourrez échapper au charabia parlé par les personnages et à la musique lassante au bout de quelques instants.

En Deux Mots

L'ABSENCE TOTALE D'HUMOUR DANS UN JEU PRÉTENDUMENT DRÔLE RECÈLE UNE IRONIE QUE NOMBREUX PROFESSEURS DE LETTRES SERAIENT HEUREUX DE DISSÉQUER. C'EST D'AILLEURS LE SEUL INTÉRÊT DE CE JEU QUI N'ÉCHAPPE AU 1 QUE GRÂCE À SON FAIBLE PRIX QUI COMPENSE L'IMPRESSION D'ARNAQUE RESSENTIE EN Y JOUANT.

+ Le prix, inférieur à 30 euros
- L'humour qui tombe à plat
- Graphismes répétitifs
- Faible durée de vie (3 heures... sans rire. Oui, vraiment sans rire)

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

Un fantasme de joueur

“Sacred a comblé les manques et les regrets des adeptes de Diablo”

PC JEUX

“On en bave déjà d'impatience”

GAMING.

SACRED

MARS 2004

www.sacred-lejeu.com

PC CD



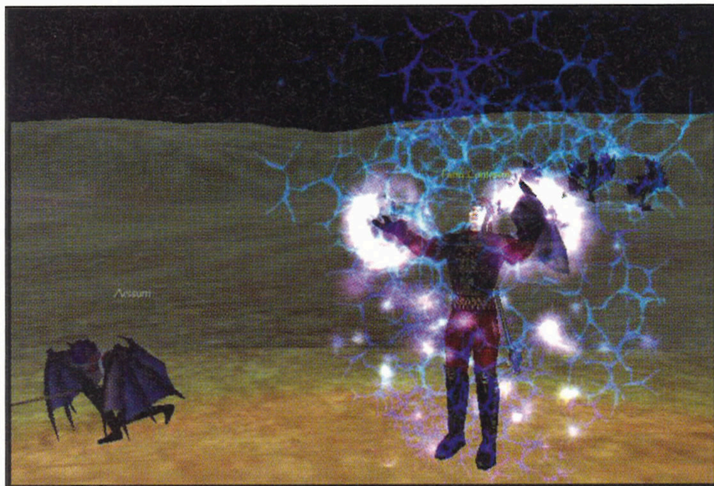




Shadowbane

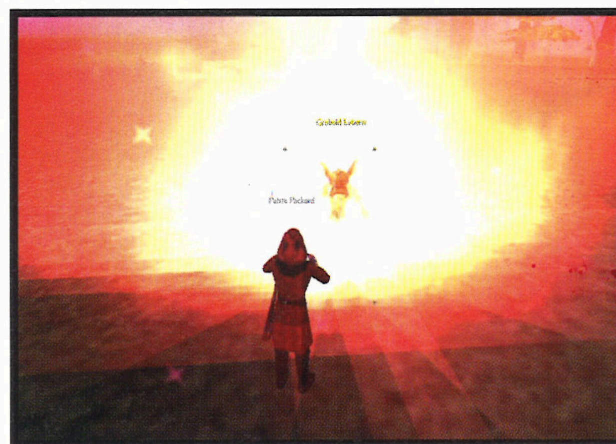
CHAMP DE BATAILLE EN LIGNE



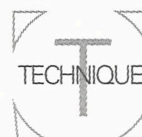

La magie, c'est très joli. Mais n'applaudissez pas, ça pourrait vexer des gens beaucoup plus forts que vous...



CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Wolfpack/États-Unis
TEXTE ET VOIX Serveurs en anglais

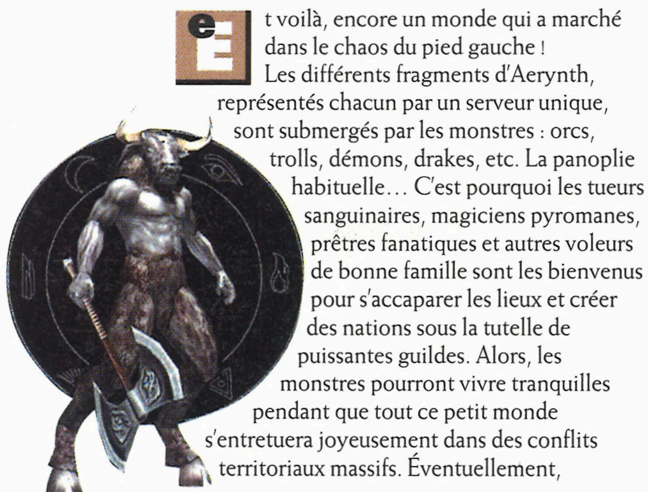

Les monstres au feu, les Grobolds au milieu !

PENDANT QUE CYD SE GOINFRE LES GROS GÂTEAUX DU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR, MOI JE ME NOURRIS DES MIETTES. À VRAI DIRE, CE N'EST PAS MAUVAIS DU TOUT. PRENEZ SHADOWBANE, IL SEMBLE MOYEN. MAIS L'ASTUCE VIENT DE SA SPÉCIALISATION : L'AFFRONTEMENT ENTRE JOUEURS. GUERRES DE GUILDES ET VILLES ASSIÉGÉES, LA VIE SUR AERYNTH EST BRUTALE !



Alt-Tab fonctionne très bien pour ceux qui veulent surfer pendant que leur mana se reconstitue. C'est aussi très risqué.

Et voilà, encore un monde qui a marché dans le chaos du pied gauche ! Les différents fragments d'Aerynth, représentés chacun par un serveur unique, sont submergés par les monstres : orcs, trolls, démons, drakes, etc. La panoplie habituelle… C'est pourquoi les tueurs sanguinaires, magiciens pyromanes, prêtres fanatiques et autres voleurs de bonne famille sont les bienvenus pour s'accaparer les lieux et créer des nations sous la tutelle de puissantes guildes. Alors, les monstres pourront vivre tranquilles pendant que tout ce petit monde s'entretuera joyeusement dans des conflits territoriaux massifs. Éventuellement, quelqu'un trouvera Shadowbane, sorte d'Excalibur local, et sauvera Aerynth. Comment, et de qui, on ne sait pas trop, mais le cœur y est.



Des arbres carrés, faciles à ranger !

Soyons francs, c'est très moche. Les polygones ont fait grève et les textures fines sont parties en arrêt maladie. Sans déconner, là, faut un lifting complet façon Berlusconi, et vite. SB se permet en plus d'être poussif techniquement. Après un an de suivi par Wolfpack, il reste des fuites de mémoire, des bugs de minuteurs et d'autres problèmes souvent amenés par le dernier patch en date. Heureusement, ça reste jouable et l'aspect important, la baston, est très réussi. On y retrouve les ingrédients d'un bon MMORPG : une multitude de sorts aux jolis effets,



La vue à la première personne n'est pas très au point. Surtout que l'on se déplace toujours en cliquant sur le paysage.

Un peu de technique

Vu la gueule du truc, vous vous doutez bien qu'un vieux PC de famille fait tourner la bête sans problème. Si ralentissement il y a, ils seront dus à un problème d'optimisation. Il m'est arrivé de passer de 60 à 3 en framerate pendant un chargement d'objets 3D, par exemple. Bien sûr, on peut toujours diminuer la distance de vue, les ombres ou les détails si besoin est. Au point où en sont les graphismes, hein... Pour la baston, ça risque de ramer pour les batailles de 150 joueurs et plus, mais les accrochages de petits groupes sont jouables et ne souffrent pas de lag.

de coups spéciaux, des classes de persos complémentaires et des spécialisations dans différentes disciplines. C'est complet, bien animé et plutôt bien équilibré, bref, du bon boulot. Faut dire que le combat est la base de Shadowbane et il n'y a pas vraiment d'artisanat. Puissants et faibles se retrouvent donc pour pratiquer le génocide de monstres, durant lequel les niveaux s'acquièrent facilement. C'est qu'il faut rapidement pouvoir commencer les choses sérieuses : le joueur contre joueur (Player vs Player : PvP).

Fetchez la vache !

La force de Shadowbane se trouve dans ce simple concept de massacre entre humains. Siège, prise de remparts, lapins géants en bois ! Comme dans la réalité, les temps de paix servent à préparer la guerre et il est vital d'être extrêmement sociable. Si la gestion n'est pas votre fort, occupez-vous juste de défendre la ville au lieu d'engager des marchands. Et pour les diplômés de l'ENA, les longues discussions politiques, les alliances et les trahisons vous attendent : une guerre des guildes se fait rarement sans alliés. L'équipement de style Diablo est important mais basique. Sans gadgets de soin, par exemple, un prêtre garde toute son importance. Ainsi, Shadowbane n'hésite pas à sacrifier des pans entiers de gameplay traditionnel du genre pour se consacrer à un domaine exclusif (voir l'interview.) Si vous pensez pouvoir y accrocher, prenez le temps de l'essayer malgré sa sale trogne. Sinon passez vite votre chemin sans remords, car il faut supporter des défauts très rebutants, surtout quand on n'est pas dans le trip.

Fumble



Pour les personnages ailés, le bombardement à coups de sort est de rigueur.

Correspondant de Guilde

Eh bien oui, ici Fumble, alias Patrik Packard, jeune aventurier en direct de la cité de Valordia, la perle du désert. J'ai pu infiltrer l'Alliance des Seigneurs, en plein conflit avec une guilde proche que l'on appelle ici « les clowns ». Voilà, J'approche du Maître de Guilde. Izverybad Cœur Froid est un vétéran en MMORPG. Il est depuis plus d'un an sur Shadowbane (bêta, version US, etc.)

Patrik : Monseigneur, votre avis sur le PvP ?

Izverybad : Simple. Il n'y a pas de règles, tous les coups sont permis, et chacun est libre de mourir dans la gloire ou de vivre dans la fuite. Ensuite, le gain dépend de la bataille, une bonne dose d'adrénaline fait souvent l'affaire, mais l'enjeu n'est parfois rien de moins que la survie d'une nation ! La destruction de Valordia représenterait l'annihilation des efforts de la guilde et du temps de jeu investi par les joueurs.

Patrik : Pourquoi tant de haine ?

Izverybad : Pour le roleplay !

Ou pour le contrôle d'un territoire. Les grands combats correspondent presque toujours au siège d'une cité, car la date et l'heure sont connues. J'ai moi-même participé à de nombreuses mêlées difficiles. Si le général est bon et que les troupes ont été disciplinées, on arrive à élaborer de vraies stratégies militaires, réellement efficaces. Dans le cas contraire, le chaos ne dure pas longtemps : les incompétents sont vite vaincus par une sélection naturelle féroce (rires.)

Malgré tout, une ville est trop facile à détruire et c'est un gros problème.

Patrik : À ce propos, comment se déroule l'édification d'une ville ?

Izverybad : La première étape est de planter un arbre de vie. Ensuite, on investit : magasins, halls de guilde et, bien sûr, baraquements, fortins, etc.

Pour les services, des employés (NPC) sont placés dans ces bâtiments. Ils prennent alors des ordres de production. Il incombe donc aux joueurs d'éviter les erreurs de gestion ruineuses. Dans tous les cas, entretenir une ville de grande taille reste le privilège d'une guilde puissante. C'est un travail énorme.



Patrik : Eh bien merci monseigneur, et bonne chance contre les clowns.

Izverybad : Vous êtes magicien, non ?

Allez, au front !

Patrik : Euh... Oui chef !



Grâce aux « Refiners », on peut racheter les points de compétence utilisés pour les dépenser autrement.

TIPS | JEU

Beaucoup de Français, dont l'Alliance des Seigneurs, se sont retrouvés sur le serveur Damnation (enfer !).

En Deux Mots

SHADOWBANE EST UN MMORPG MOCHE, TECHNIQUEMENT DÉPASSÉ, QUI POURRAIT POURTANT PASSIONNER UNE TRANCHE BIEN PRÉCISE DE JOUEURS. PAS LES ARTISANS, PAS LES CHASSEURS DE MONSTRES, MAIS LES AMOUREUX DE LA GUERRE ET DE LA STRATÉGIE. DIPLOMATIE FINE, GESTION ET BATAILLES RANGÉES AU MENU.

- \+ Le plaisir du PvP
- \+ Gestion et politique
- \+ Un système de combat complet
- − Le graphisme
- − Le support technique

5 TECHNIQUE

3 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT

BUDGET

par Bishop

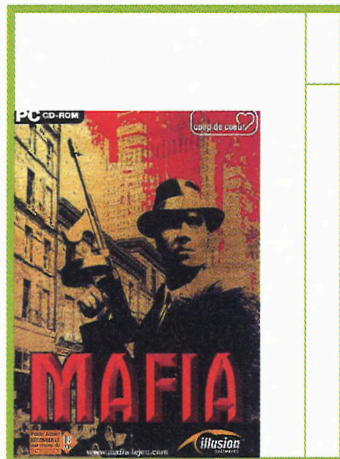
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Hitman 2

Genre : Infiltration à la troisième personne
Infos : 14,95 euros – CPU 300 MHz + 64 Mo RAM + Carte 3D – Premier Collection d'Eidos
Note : 8/10 dans Joystick N°141

Marrant ça, j'ai fini Hitman 2 cette semaine, après l'avoir laissé en stand-by pendant des mois, et le voilà en budget au même moment. Dans de jeu, vous incarnez un tueur professionnel, chauve, avec un code-barre tatoué sur la nuque. Alors qu'il tentait de décrocher de ses meurtrières activités (pourtant fort lucratives), il va reprendre du service suite à l'enlèvement du curé qui l'a recueilli. Vous signerez donc à nouveau avec « l'Agence » pour quelques petits meurtres commandités. En retour, cette respectable société vous aidera à trouver les fonds permettant de payer la rançon de votre conseiller spirituel. À vous de choisir l'approche la plus judicieuse : entre le massacre généralisé à l'AK47 et l'attaque façon ninja camouflé en pot de fleur avec une corde de piano entre les dents. Un an et demi après sa sortie, l'agent 47 n'a pas pris une ride sur son large front (à peine un pli dans le cou) et reste toujours aussi fun à jouer.





Mafia

Genre : Action
Infos : 5 euros – CPU 500 MHz + 64 Mo RAM + Carte 3D 16Mo
Note : 7/10 dans Joystick N°141

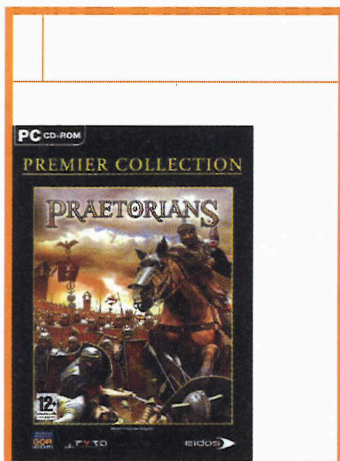
Quelque 30 km² de ville, des centaines de voitures dans les rues et presque autant de bâtiments, ambiance de l'Amérique des années 30, esthétisme assorti aussi bien en extérieur qu'en intérieur, missions variées, tout s'associe pour faire de Mafia (qui puise allégrement son inspiration dans GTA et Max Payne) un titre particulièrement original et plaisant à jouer. Bon O.K., en fermant les yeux sur les petites erreurs de conception (notamment au niveau du pilotage de certaines voitures) et sur la grosse configuration nécessaire pour profiter pleinement des capacités de la bête. Remarquez, ça serait l'occasion de tester votre grosse config de Noël avec un jeu à petit prix.

Operation Flashpoint

Genre : Action
Infos : 20 euros – CPU 1GHz + 256 Mo RAM + Carte Direct 3D – Collection Bestsellers de Codemasters
Note OFP : 93 % (N°128) Red Hammer : 90 % (N°133) Resistance : 8/10 (N°140)

Le jeu préféré de Blutch. Il suffit de lui parler de n'importe quoi pour qu'il trouve un rapport avec cette simulation de guerre. La salade lui rappelle les fourrés derrière lesquels son escouade a pris l'habitude de se camoufler, il se méfie de la moindre fougère qui pourrait cacher un sniper et je vous passe ses comparaisons sur le fait que la vie semble presque aussi réaliste que le jeu. On ne peut pas totalement lui donner tort, remarquez. Les possibilités offertes par OFP sont immenses, la communauté est particulièrement active et ce pack comprend en plus les deux add-on Red Hammer et Resistance. Si vous avez toujours hésité à craquer pour ce titre, c'est le moment ou jamais. En plus, ça vous laisse le temps de vous entraîner avant la sortie du 2, toujours prévue pour 2005.





Praetorians

Genre : Stratégie temps réel
Infos : 4,95 euros – CPU 500 MHz + 256 Mo RAM + Carte 3D 16 Mo – Premier Collection d'Eidos
Note : 7/10 dans Joystick N°146

Fan d'histoire ou de Stratégie temps réel, lacez vos sandales, empoignez vos casques, saisissez vos lances, l'Empire romain a besoin de vous pour assouvir ses envies de conquêtes. La campagne solo est suffisamment variée et bien équilibrée pour que les experts trouvent un challenge à leur niveau ou que les débutants puissent apprendre certaines des subtilités du genre. Sans être aussi fin qu'un Warcraft III, Praetorians vous permettra malgré tout de découvrir un autre aspect des jeux de stratégie. Le multijoueur vous permettra même d'essayer les Barbares et les Égyptiens. Ça tombe bien, moi je préfère les guerriers en peaux de bêtes...

BUDGET

MUSIQUE ET JEUX :



UN ACCORD EN DEMI-TON

PAR FASKIL

Le premier jeu vidéo, Tennis for Two, sorti tout droit du cerveau d'un ingénieur américain fin des années 50, n'avait pas l'ombre d'un son. Pas même un timide « beep ». Depuis, heureusement, on a fait du chemin. Mais peut-on pour autant dire que la musique dans les jeux vidéo occupe désormais une place de choix dans le processus de conception ? Petit flashback et état des lieux...



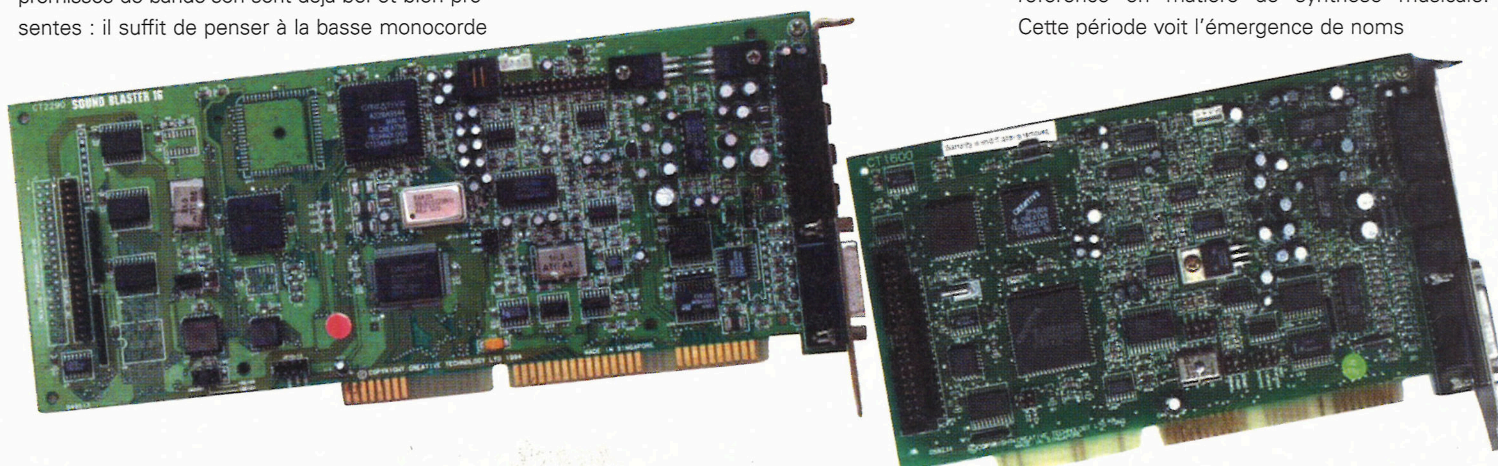
Seul « bidule sonore » livré en standard sur PC, le speaker a effrayé des générations de joueurs.

C'est au début des années 70 que les premières bornes d'arcade font leur apparition dans les lieux publics et, avec elles, les premières mélodies « vidéoludiques ». Elles sont encore réduites à leur plus simple expression, vulgaire succession de « beeps » en apparence anecdotiques. Les limitations du hardware sont telles qu'il n'existe pas de machine pouvant produire de sons polyphoniques (plusieurs notes jouées simultanément), et encore moins capables d'offrir de partitions multi-timbrales (plusieurs sons différents). Et comme ce sont les codeurs eux-mêmes qui s'occupent du son et qu'ils n'ont pas a priori plusieurs années de solfège dans les pattes, le choix s'impose de lui-même : on privilégie les effets sonores à la musique, qu'on cantonne à sa plus simple expression : écrans d'introduction, fins de niveaux ou fatidique « game over ». Pourtant, des prémisses de bande-son sont déjà bel et bien présentes : il suffit de penser à la basse monocorde et lancinante de Space Invaders, qui rythmait sur un tempo de plus en plus rapide la progression des aliens sur l'écran. Certes, on est encore loin des arrangements orchestraux d'aujourd'hui, mais l'idée est déjà là.

PREMIERS OUTILS

L'arrivée des premières consoles de jeu dans nos salons, au début des années 80, va constituer la première évolution de taille, tant au niveau du gameplay pur qu'en ce qui concerne l'importance de la musique dans les jeux. Avec ces nouveaux jouets, les habitudes ludiques se transforment : on peut désormais jouer chez soi, on peut « sauvegarder » une partie et la reprendre plus tard, on joue donc globalement plus longtemps. Plus question dès lors de se contenter de trois malheureuses notes de-ci de-là, il va falloir sonoriser de longues heures d'immersion dans ces nouveaux mondes virtuels. On va donc progressivement commencer à confier ce boulot à de vrais musiciens, en leur donnant les outils adéquats.

La première machine à leur offrir de véritables armes pour exprimer leur talent est la NES (1983) de tonton Nintendo. Quatre voix d'une qualité plutôt modeste, ce n'est pas encore vraiment le grand luxe d'un orchestre philharmonique, mais c'est un début. Mais la vraie révolution, de l'avis général, a déjà eu lieu, lors de l'arrivée du Commodore 64, en 1982. À son bord, une puce qui deviendra très vite une véritable légende : la SID 6581 (pour Sound Interface Device). Certes, elle ne propose que trois voix analogiques, mais elle offre une telle panoplie de paramètres « bidouillables » (modulation de l'enveloppe du son, filtres, etc.) qu'elle permet à la machine de devenir « la » référence en matière de synthèse musicale. Cette période voit l'émergence de noms



Les premières représentantes de la famille SoundBlaster, responsables du nivellement par le bas du son sur PC pendant des années.



Grâce à Sierra, l'expander Roland MT-32 disposa avec le PC d'un marché inespéré, malgré son prix prohibitif pour les joueurs.

mythiques : Rob Hubbard, David Whitaker ou Ben Daglish. La musique de jeu gagne ses lettres de noblesse. Il est d'ailleurs tout à fait envisageable à l'époque de gagner royalement sa vie en suivant cette voie.

RÉVOLUTION COMMODORE

Technologiquement, on progresse, mais d'importantes limitations existent encore. Ces restrictions matérielles vont obliger les compositeurs à ruser pour parvenir à produire les mélodies qui vont bien : le « fast pseudo polyphonic » par exemple, une technique qui consiste à alterner très rapidement deux notes sur la même piste pour créer l'impression d'un accord tendu, est un de ces nombreux « trucs » qui vont contribuer à donner à la musique de l'époque son identité. Un cachet très particulier qui, 20 ans plus tard, a toujours ses aficionados.

Commodore se démarquera une fois encore quelques années plus tard, avec son nouveau bébé : l'Amiga. L'engin s'affranchit enfin des limitations de l'univers analogique en permettant de reproduire sur quatre voies des sons échantillonnés. Il devient désormais possible d'approcher le rendu de véritables instruments. La créativité explose et des musiciens confirmés commencent à s'intéresser à leur tour au phénomène (on se souvient notamment de Tim Simenon, l'homme derrière le « Beat Dis » de Bomb The Bass, dont le track « Megablast » se retrouve au générique de Xenon 2).

Pendant ce temps-là, il faut bien reconnaître que nos PC font pâle figure. Dotée en standard d'une vulgaire puce capable de produire un son en deux amplitudes sur un seul canal, la machine fait pitié. Pour peu, on se croirait revenu 20 ans en arrière. Ce qui n'arrange bien entendu pas trop les développeurs de jeux : difficile de booster le marché ludique sur une machine qui arrive péniblement à imiter le buzz d'un réveil matin. La société Sierra (King's Quest, Space Quest) décide de sauver nos tympans en 1988 pour la sortie de King's Quest IV, en s'assurant les services d'une petite société inconnue et de Roland, l'un des plus gros fabricants mondiaux de synthétiseurs. Elle dote alors le PC d'un environnement musical qui explose toute concurrence. Certains d'entre nous se souviennent d'ailleurs avec nostalgie du MT-32 et de l'effet qu'il avait sur les potes qui passaient voir, et surtout écouter, l'engin à la maison (pas vrai, Caf' ?). Malheureusement, le prix reste prohibitif pour le commun des mortels.

LE PC DONNE ENFIN DE LA VOIX

Le salut viendra de la petite société inconnue en question, nommée Adlib, qui commercialise dès 1987 une carte son plus abordable, utilisant un nouveau procédé développé par Yamaha (et déjà dispo dans la console Megadrive de Sega), la synthèse FM. Sans atteindre la qualité des extensions Roland à base de tables d'ondes, la technique permet d'obtenir un rendu sonore largement supérieur aux techniques analogiques conventionnelles. Un premier vrai standard populaire est né, rapidement repris et amélioré par une société singapourienne, Creative Labs, dont le nom à l'époque était Creative Music Systems. La première Sound Blaster voit le jour en 1990, et ajoute aux 11 voix FM une entrée/sortie numérique en 8 bits, pour les voix et les bruitages. Les prix chutent, le succès est fulgurant : Creative se hisse en un mois à peine en tête de toutes les ventes. Au fil des années, la gamme va évoluer, pour finalement se défaire complètement de la FM au profit du tout-numérique. L'apparition du CD-Rom, qui augmente considérablement la capacité de stockage offerte aux jeux, généralise l'utilisation de

iMUSE : PREMIERS PAS DANS L'INTERACTION TOTALE

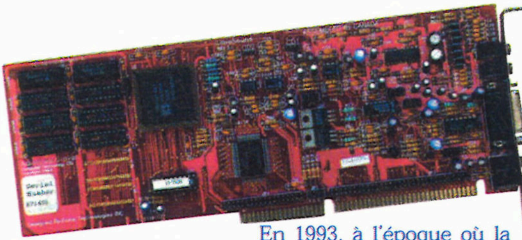
Parmi toutes les tentatives pour concevoir une technologie efficace de « musique interactive », la plus marquante est sans doute celle initiée par la branche audio de LucasArts au début des années 90. Encore considéré par beaucoup de professionnels comme le meilleur intégrateur à ce jour, iMUSE se retrouve dans de nombreux titres phare de l'éditeur, tels que Monkey Island, Day of the Tentacle, Grim Fandango, ou encore Sam & Max. Le principe est simple : plutôt que de se contenter de jouer les musiques de manière linéaire, le système introduit des transitions qui rendent le passage d'un thème à l'autre imperceptible pour le joueur. On a dès lors l'impression de n'écouter qu'une seule et longue composition, sans avoir la sensation d'ingurgiter un patchwork maladroit de mélodies mises bout à bout. On peut sauter directement d'un point à un autre dans un morceau, ou boucler sur une partie spécifique. On peut également agir sur le volume, le tempo, et tout cela en temps réel, en fonction de ce qui se passe à l'écran. Simple et efficace.







VICTIME DE LA MODE



En 1993, à l'époque où la synthèse FM régnait encore en maître sur nos PC, une société canadienne nommée Advanced Gravis tente de rehausser le niveau en lançant l'Ultrasound : une carte son magique, avec des instruments générés par tables d'ondes. On chargeait ces dernières dynamiquement dans la mémoire de la carte (256 Ko de base, 1 Mo max) ce qui permettait un choix intéressant dans la qualité et le type de ses instruments. Autre particularité révolutionnaire pour l'époque, la gestion de plusieurs voix numériques en hardware, qui fit écraser une larme de bonheur à tous ceux qui avaient déserté l'Amiga pour le PC à cause de titres comme Ultima Underworld et autres Wing Commander. Pouvoir réécouter des MOD, le format de musique 4 voix popularisé par la machine de Commodore, sans souffrir le martyr à cause de l'horrible mixing software d'une stupide Sound Blaster, c'était aussi ça le bonheur d'un geek. Supérieure en tout aux produits de Creative, elle souffrait pourtant d'un défaut rédhibitoire : elle n'était pas compatible avec les produits du constructeur singapourien. L'utilisation des émulateurs MT-32, Soundblaster et autres pour avoir du son dans la plupart des jeux nécessitait une maîtrise du DOS qui lui fut fatale. Aujourd'hui, Gravis ne fait plus que des pads mais pour la petite histoire, la dernière génération d'Ultrasound (la Plug&Play) était équipée d'un chip... AMD !

l'audio-streaming : les musiques sont stockées sous forme de pistes audio, directement lues à partir du support.

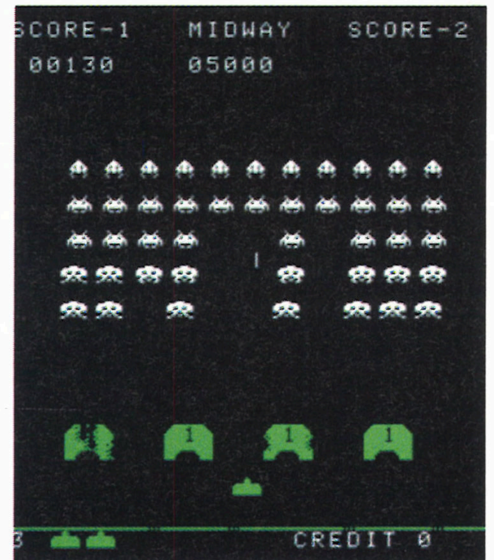
INTERACTIVITÉ VS QUALITÉ

Aujourd'hui, grâce à Microsoft et l'avènement de DirectX, les problèmes de standardisation semblent bien loin. Tous les jeux modernes peuvent désormais tourner sur toutes les cartes son du marché. C'était loin d'être le cas au début des années 90. Ça n'empêche pas les développeurs d'être confrontés à de nouveaux défis. Tout d'abord, le public a appris à devenir plus exigeant. L'utilisation conjointe du CD, des CPU et chips audio modernes permettent désormais de produire une bande-son de qualité, plus question de se satisfaire d'un simple « habillage » musical. Il faut parfois se rappeler que décoder un MP3 en temps réel était du domaine de la science-fiction il n'y a pas si longtemps...

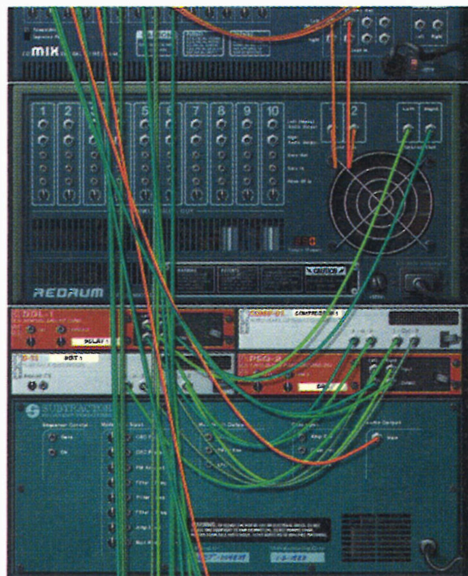
La difficulté ne se situe donc plus au niveau des standards à supporter, mais au niveau du type de musique à produire. Deux possibilités : soit on opte pour une musique « précalculée », privilégiant ainsi la qualité sonore ; soit on prend le risque de lui donner un rôle plus interactif.

Dans le premier cas, la mise en place est relativement simple. On enregistre la musique selon des techniques conventionnelles (en studio avec un groupe, un orchestre), on la numérise et on l'intègre ensuite au jeu, sans prise de tête, via un simple « player » piloté par le moteur du jeu. Gros inconvénient : il n'y a pas, ou peu, d'interactivité. La musique accompagne vos aventures, mais ne s'exprime pas vraiment en adéquation avec ce qui se passe à l'écran.

Dans le second cas, si l'on décide de rendre la musique plus réactive, on entre alors dans le domaine de l'« Adaptative Audio » (alias l'AA). Et là, les choses se compliquent. Sur le papier, l'idée de rendre la musique interactive et en adéquation avec l'action à l'écran est séduisante. En pratique, ça peut rapidement tourner au casse-tête. Tout d'abord, parce qu'on retombe dans les travers du passé : étant donné que c'est le PC du joueur qui va générer le rendu final, la qualité de la bande-son est tributaire de sa configuration. Même si l'on s'en tient à une norme répandue (comme le MIDI), rien ne certifie que le morceau sonnera de la même manière sur toutes les cartes son. Qui plus est, il faut jongler avec les limitations techniques inhérentes aux différents



Space Invaders, une bande-son minimaliste mais gravée dans la mémoire collective des gamers.



Reason permet de mettre dans son PC tout un studio dédié à la musique. Les puristes seront heureux, on peut aussi se paumer dans les câbles...



LA NOTE S'IL VOUS PLAÎT !

Le son, c'est bon mais c'est cher. Enfin, c'était cher. Maintenant n'importe quelle carte mère décente est équipée d'un chip capable de tenir la route pour sonoriser vos jeux préférés. Et avec 30 euros vous avez une carte qui fait du 5.1. Au pire, vous êtes exigeant et pour 130 euros vous avez une Audigy2 ZS, le top du moment. Si on jette un œil sur les prix d'il y a 10 ans, il n'est pas difficile de comprendre pourquoi les possesseurs de PC se contentaient souvent du speaker. Une carte Roland SCC-1 (dérivée du MT-32) coûtait plus de 3 200 francs ! Ooops pardon, plus de 485 euros... Une SB AWE32 dans les 300 euros et une Gravis Ultrasound autour de 180 euros. Une compatible SB Pro, la base à l'époque, c'était tout de même 90 euros minimum. La vraie, c'était carrément 150 euros et 250 euros pour une SB Pro II. Non vraiment, les nostalgiques peuvent dire que c'était mieux avant, mais ce n'était certainement pas moins cher.

modèles, et pour s'assurer de toucher un public large, il faut s'en tenir au plus petit dénominateur commun. Ce qui signifie donc un nivellement par le bas de la qualité de l'ensemble. Et tout cela est évidemment beaucoup plus long et complexe à intégrer. Mais cette technique permet de faire coller au mieux la musique aux différentes actions du joueur et de donner un sentiment d'immersion accru.

LE CHOIX DES ARMES

C'est principalement le type de jeu qui va dicter la technique à utiliser. Un jeu d'aventure sera plutôt doté d'une musique orchestrale, préenregistrée, utilisée en tapis sonore. À contrario, dans un RPG ou certains simulateurs, lier la musique au déroulement de l'action a un sens qui oriente logiquement le choix vers une bande-son interactive. Le changement de rythme de la musique de X-Wing (LucasArts) avait pour effet de coller tout joueur attentif en état d'alerte maximale, avec une petite goutte de sueur sur le front. À l'oreille, on pouvait savoir si la situation était vraiment pourrie ou juste grave. Inutile de préciser que c'est la musique préenregistrée qui est la plus répandue à l'heure actuelle. Les délais de production (et donc les coûts) sont a priori moindres, et l'éditeur s'assure en outre que le produit final sera fidèle à la composition originale. Ce choix initial va également conditionner le genre musical. Plus on tendra vers l'interactivité, plus on s'approchera d'un genre à connotation électronique. Parce que ce type de sons est plus facile à générer en temps réel par la machine que des instruments acoustiques traditionnels.

Dans le cas d'un soundtrack non interactif, une possibilité supplémentaire s'offre aux développeurs : piocher dans les catalogues de musique existante. La présence dans la bande-son d'un artiste connu ne semble pas influer sur les ventes, mais c'est malgré tout un procédé souvent utilisé dans certains genres (sports, courses de bagnoles, etc.), où la musique est réduite à un rôle de tapis, sans besoin de réelle interactivité. Si les morceaux sont bien choisis, on obtient quelque chose d'efficace, NFS Underground en est une preuve récente.

On le voit, la problématique de la musique dans les jeux vidéo est complexe, et encore loin d'être maîtrisée. La voie de la raison, semble-t-il, c'est l'interactivité. Mais avec modération. Le jeu, par essence, résulte d'une interaction entre les décisions du joueur et ses conséquences dans l'univers virtuel. Il semble donc logique que la musique suive ce cheminement et accompagne les événements relatés à l'écran, les renforce ou les complète en donnant des informations supplémentaires de manière plus subtile (par exemple, un thème musical « tendu » peut indiquer au joueur qu'il va se passer quelque chose, qu'il devrait rester sur ses



La bande-son était signée Tim Simenon (Bomb The Bass) et les ampoules aux mains Konix (Navigator et Speedking forever !).



La NES de Nintendo fut la première console à offrir un vrai support hardware aux musiciens.



Véritable révolution dans le domaine de l'audio, le Commodore 64 est aujourd'hui encore considéré comme une étape incontournable.

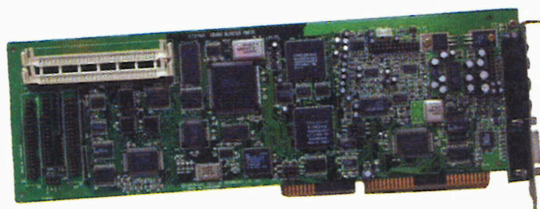


L'Amiga, le premier ordinateur personnel à disposer d'un chip son utilisant la technique du sampling. Paula, on ne t'oubliera pas.

« MAIS BON SANG, POURQUOI VOULEZ-VOUS COMPOSER DE LA MUSIQUE POUR JEUX VIDÉO ? »

Pour ceux qui voudraient approfondir le sujet, je ne peux que leur recommander la lecture de l'ouvrage de George Alistair Sanger (alias « Fat Man ») : « Game Audio : Tasty Morsels of Sonic Goodness ». Sur plus de 500 pages, l'une des personnalités les plus influentes du milieu dresse avec humour le bilan et les perspectives de l'industrie musicale dans le jeu.
Éditions New Riders (www.newriders.com).





Vous n'avez pas idée de la taille réelle de cette carte. Un monstre. La SB AWE32 ne rentrait même pas dans un paquet de boîtier. Merci Creative.

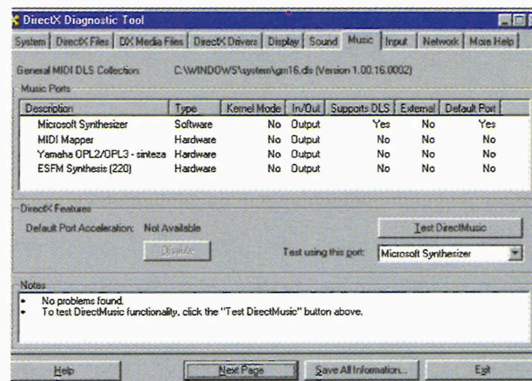
gardes). Mais dans la pratique, et pour des raisons essentiellement techniques (et donc, budgétaires, j'insiste), il est encore très difficile d'atteindre cet idéal de l'audio dans nos jeux.

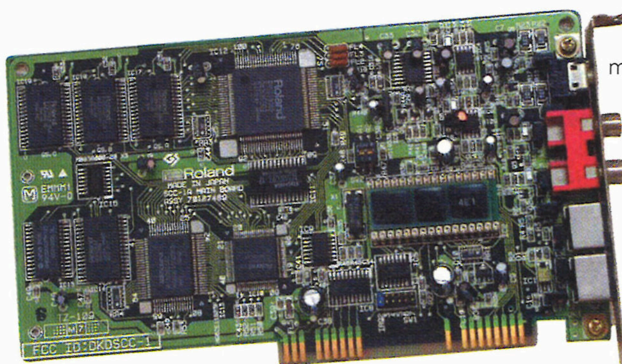
COMME AU CINÉMA ?

On fait de plus en plus souvent le parallèle entre cinéma et jeu vidéo. Mais en y regardant de plus près et surtout en s'intéressant à la partie « soundtrack », on constate que la comparaison n'est peut-être pas tout à fait opportune. Un film dispose d'une bande-son limitée dans le temps, définie chronologiquement avec une grande précision. On sait exactement ce qui se passe à l'écran, à la seconde près, on peut donc sans erreur établir sa partition musicale pour qu'elle colle aux images tout en évitant les répétitions et donc la lassitude de l'auditeur/spectateur. Dans un jeu, il est impossible de minuter tout cela avec autant de précision. Il faut donc pouvoir laisser au soundtrack la possibilité de s'adapter, d'évoluer selon l'orientation que prend le joueur, ou au moins coller un minimum avec ses faits et gestes. Malheureusement, il n'existe à l'heure actuelle aucune solution technique simple et fonctionnelle, optimisée dans cette optique. En prime, ce n'est clairement pas une priorité de développement pour la majeure partie des éditeurs. Parce que la problématique est complexe et donc coûteuse (en temps, et en argent). Ce qui explique sans doute qu'à l'heure actuelle, la musique (et l'environnement sonore de manière générale) est encore bien souvent reléguée au second plan dans le processus de création d'un jeu. Le nerf de la guerre, comme souvent, c'est donc l'argent. Pourquoi aller dépenser des fortunes pour payer un musicien spécialisé en jeux, alors que n'importe quel amateur peut composer quelques morceaux passables pour trois fois rien ? À l'époque des premières bornes d'arcade, le mot d'ordre des développeurs était simple : « Peu importe la qualité, du moment qu'il y a de la musique. » Aujourd'hui, malgré le bond en avant technologique, on en est, à quelques exceptions près, toujours au même point.

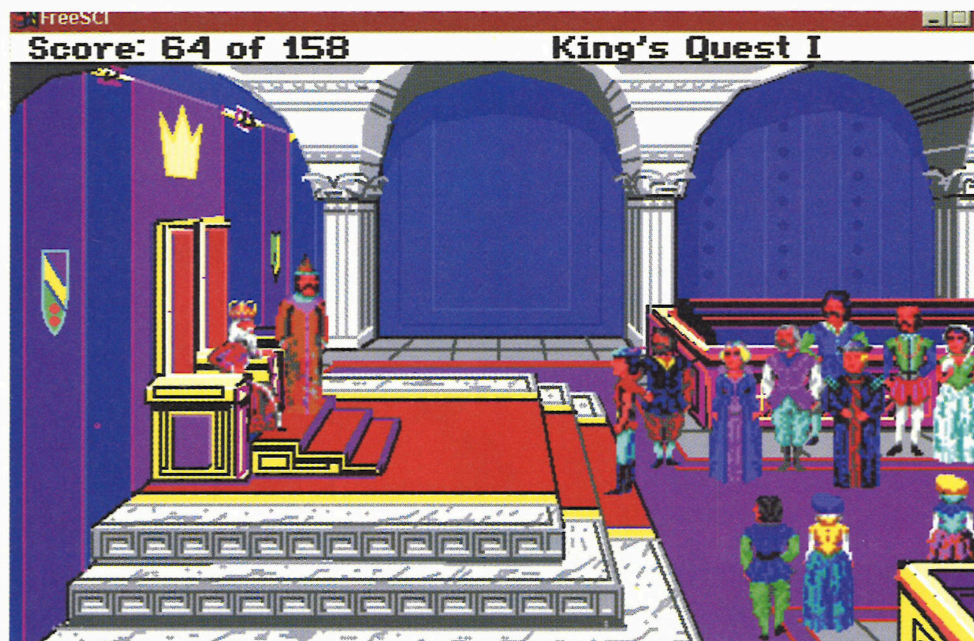
DirectMusic

L'un des outils les plus prometteurs en termes d'interaction musique/jeu nous vient, ô surprise, de Redmond. DirectMusic, partie intégrante du package DirectX de Microsoft, intègre le MIDI, le DLS (DownLoadable Sample, qui permet d'utiliser ses propres sons comme instruments et de ne plus être tributaire des sons d'usine). Il s'agit en quelque sorte d'une version améliorée du système iMUSE : on compose un thème mélodique pour un niveau de jeu particulier, et selon les actions du joueur, on peut interagir sur différents paramètres qui vont éviter à la musique de sombrer dans la répétition. Le système offre un paramétrage plus pointu que le système de LucasArts, mais est également plus complexe à appréhender. L'intérêt, c'est que toutes ces modifications sont générées « au vol », en adéquation avec ce qui passe à l'écran, sans interruption, dans le flot de l'action. Et bon, vu que c'est Billou qui tire les ficelles, il y a de fortes chances pour que le standard perdure. Pour ceux qui veulent en savoir plus : http://msdn.microsoft.com/library/en-us/dmusic/html/interact.asp.





Quand on a eu le privilège de jouer sur PC avec un MT-32 ou une SCC-1 de Roland il y a 10 ans, on a du mal à supporter une table d'onde 2 Mo sur une Audigy toute neuve...



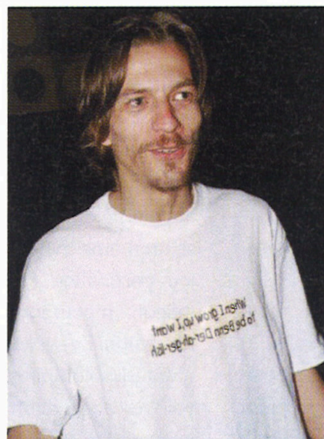
Premier épisode de la célèbre saga de Sierra, qui poussera peu à peu l'éditeur à chercher des solutions matérielles pour introduire une musique de qualité dans ses jeux



Basé sur les préceptes de l'ancêtre ProTracker, Renoise est un logiciel de musique complet utilisé aussi bien par les amateurs que par certains pros du jeu vidéo.

DEUX VIEUX BRICARDS SE CONFIENT

À l'époque des premiers jeux vidéo, les codeurs s'improvisaient musiciens. Quand les nouvelles technologies du son sont apparues sur nos machines, la donne a changé. On a commencé à faire appel à de vrais compositeurs qui, pour maîtriser les outils, ont dû se mettre à la programmation. Parmi les noms mythiques de cette période, Ben Daglish et Rob Hubbard. Deux compositeurs bien connus des gamers sur Commodore 64, à qui nous avons demandé leur sentiment sur le business aujourd'hui...



Joystick : Comment voyez-vous l'industrie de la musique de jeu aujourd'hui ?
Ben Daglish : N'étant plus vraiment impliqué dans le milieu, il m'est difficile de commenter objectivement. Mais je dirai que tout cela doit être aujourd'hui particulièrement ennuyeux. Pas la musique en elle-même, mais l'industrie dans sa globalité. Je me suis barré quand les mecs en costards sont arrivés.
Rob Hubbard : Une grande partie des compos sont préenregistrées, et de ce fait, les producteurs préfèrent payer des licences pour obtenir la musique de leurs groupes favoris. La musique de film peut également être éditée et utilisée dans les jeux. On dépense aujourd'hui plus d'argent pour la musique de jeu, mais elle est devenue plus « commerciale » pour coller au marché.



Quelle a été pour vous l'avancée la plus significative dans le domaine ?
Ben Daglish : Le « sampling ».
Rob Hubbard : Les techniques permettant d'avoir une « musique interactive ».

Comment se déroule la genèse d'une bande-son de jeu ?
Ben Daglish : Ça varie d'un projet à l'autre. Parfois, je n'avais pas du tout accès au jeu, je devais me contenter d'une vague description du style « ce sera un shoot'em up avec huit niveaux ». Parfois, j'avais la chance de pouvoir accompagner le développement du jeu, et travailler main dans la main avec les développeurs.
Rob Hubbard : Aujourd'hui, on a accès aux storyboards et à des pré-versions du jeu. Mais tout peut changer à n'importe quel moment, que ce soit pour des raisons de concurrence ou légales.

La musique semble être la partie la moins conséquente dans le budget alloué au développement d'un jeu. C'est aussi votre sentiment ?
Ben Daglish : Difficile à dire, mais il est certain que grâce aux avancées technologiques, la musique peut être récupérée n'importe où, plutôt qu'être le domaine privilégié de compositeurs spécialisés.
Rob Hubbard : Les crédits débloqués pour la musique sont clairement les moins importants. Et malgré cela, les producteurs attendent toujours qu'elle soit du niveau d'une bande-son de film.

Merci à Ben Daglish, Rob Hubbard, Todd M. Fay, George « Fatman » Sanger, El Mobo, Pierre Leroux et Veli-Pekka Tätilä pour leur précieuse collaboration dans la réalisation de ce dossier.

Apparemment, on ne fait pas de la bonne musique ou du bon code qu'avec du soda... De gauche à droite : Jeff Minter, Fred Gray, Rob Hubbard, Chris Abbott et David Whittaker (accroupis), Martin Galway, Ben Daglish, Richard Joseph.



INTERVIEW : EL MOBO, COMPOSITEUR DE MUSIQUES DE JEUX



Joystick : Depuis combien de temps gravites-tu dans le business de la musique de jeu ?

El Mobo : J'ai commencé à m'intéresser à la musique de jeu vidéo aux alentours de 1985, grâce au C64. Peu de temps après, je me suis procuré un Amiga et j'ai commencé à faire des musiques de démos sous le pseudo Moby pour différents groupes comme Impact, Alliance Design, Dreamdealers, Sanity… Après m'être fait la main dans la démo, je me suis attaqué aux jeux vidéo. J'ai décroché mon premier contrat en 1990 (pour le jeu No-Exit développé par Tomahawk/Coktel Vision sur Amiga, ST, Amstrad) et après quelques années de freelance, j'ai rejoint en 1994 Kalisto Entertainment, où j'ai composé les bandes-son de quasiment tous leurs jeux (Fury of the Furries, Pac in Time, Dark Earth, Nightmare Creatures 1 & 2, Ultimate Race Pro, 4 Wheel Thunder, etc…). En janvier 2001, j'avais besoin d'air frais, j'ai donc quitté Kalisto pour monter mon propre studio de production sonore (musique et bruitages). Ça fait pile 3 ans que ça tourne, et j'ai aujourd'hui une cinquantaine de prods à mon actif.



Il semble que la préoccupation principale soit pour le moment de mettre au point une technologie capable d'assurer une totale interactivité entre la musique et le jeu…
Quel est ton point de vue sur le sujet ?

Je ne suis pas certain qu'une totale interactivité soit souhaitable. Pour ma part, en tant que joueur, ça me gonfle d'entendre trois morceaux différents en 30 secondes, dans certains jeux, c'est vraiment insupportable. Je suis plutôt favorable à une musique réactive, c'est-à-dire une musique qui évolue en fonction de tes actes, ou du lieu où tu te trouves. Mais je pense qu'il est vain de vouloir à tout prix faire « comme au cinéma »… La grande différence à mon sens vient du fait qu'au cinéma, on est spectateur. Prends l'exemple de la scène typique du mec qui arrive devant une porte. Tu entends une musique hyper-stressante qui te fait comprendre que derrière la porte, ça va chauffer… Toi, dans la salle, tu flippes. Mais le mec sur l'écran, lui, la musique, il ne l'entend pas. Dans un jeu, si tu arrives devant une porte, et que la musique te fait comprendre que derrière il y a quelque chose de pas cool, tu vas faire F5 pour sauver ta partie, et adieu l'effet de surprise… En plus, en tant que compositeur, la musique dite « interactive » a ceci de frustrant qu'elle t'empêche de réellement composer des morceaux. Tu composes juste des boucles dont le lancement est géré par des scripts.

La complainte qu'on entend régulièrement dans la bouche des musiciens de JV, c'est qu'ils constituent la dernière roue du carrosse dans la budgétisation d'un jeu. C'est aussi ton sentiment ?

Oui, c'est vrai que souvent, on décide d'ajouter la musique au dernier moment, avec les sous qui restent. Ou alors quand les éditeurs sortent le carnet de chèques, c'est pour se payer des pop-stars qui n'apportent rien au jeu. Les éditeurs ont toujours été assez peu enclins à dépenser beaucoup d'argent pour la musique. Après tout, il y a tellement de gens qui sont prêts à faire les musiques d'un jeu presque gratuitement juste pour avoir leur nom dedans qu'on ne peut pas trop leur en vouloir… Mais heureusement, c'est en train de changer depuis quelques années, et cela en grande partie grâce aux Japonais, qui ont, eux, compris l'importance de la musique dans les jeux depuis le début. Ils ont un peu relancé le star-system des musiciens de jeux vidéo, qui après avoir connu son apogée avec le C64 avait disparu en même temps que l'Amiga. Finalement, je trouve qu'aujourd'hui, ça va, on fait preuve de bien plus de considération à l'égard des professionnels de la musique de jeu qu'il n'y a quelques années.

Quelle est ta méthode de travail ?

Je n'ai pas vraiment de méthode… Quand j'ai l'occasion d'avoir une version du jeu que je dois mettre en musique, j'y joue un maximum pour bien m'imprégner de l'ambiance générale, et après j'attaque… J'attrape ma guitare, ma basse ou mon synthé, et j'expérimente tout en laissant le jeu tourner. J'essaye de retranscrire dans la musique ce que je ressens en jouant au jeu.

Je ne pense pas que ce soit réellement un problème d'anticiper les actions du joueur… Comme je le disais plus haut, je ne suis vraiment pas fan de l'illustration musicale. Je ne suis pas de ceux qui estiment que la musique doit coller à l'action à chaque instant. Je m'attache beaucoup plus à l'ambiance générale, à l'univers dans lequel se déroule le jeu. Mon rôle est d'aider le joueur à pénétrer dans cet univers, pas à lui dire quelque chose qu'il sait déjà…

Quels outils et logiciels utilises-tu ?

Mon studio est équipé de deux 2 PC puissants, avec carte son M-Audio Delta 66, une table de mixage Yamaha 01, des enceintes de monitoring Mackie HR824, une paire de synthé, basse, guitare, quelques racks d'effets... J'ai une cabine insonorisée pour les prises de voix ou d'instruments acoustiques. Au niveau logiciel, j'utilise beaucoup Renoise (www.renoise.com) qui est un fantastique tracker, qui fait des merveilles couplé à mon impressionnante banque de samples et d'instruments. Sinon, rien de particulier… Le savoir-faire est bien plus important que les outils utilisés…

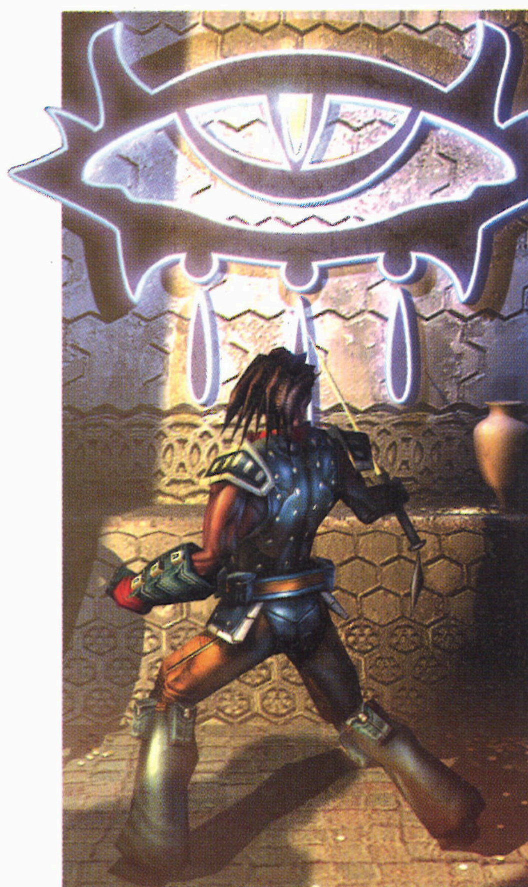
Si vous souhaitez en savoir plus sur El Mobo et sur son taf en particulier, n'hésitez pas à jeter un petit coup d'œil sur son site web : www.elmobo.com.

Net news

Net news

CYD
cyril.dupont@futurenet.fr

EN PARTENARIAT AVEC GOODGAME, UNE DES MEILLEURES ÉQUIPES PRO DE FRANCE ET DE NAVARRE, NOUS VOUS PRÉPARONS DE TRÈS BONNES SURPRISES POUR LES MOIS À VENIR. VOUS POUVEZ D'ORES ET DÉJÀ SUIVRE LE COMPTE RENDU DES CYBER X GAMES ÉCRITS PAR INCOLAS, MANAGER DE GG. DES GAMERS EN COLÈRE, ÇA VAUT LE DÉTOUR !



World of Warcraft

JEU DE STRATÉGIE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR

Ça fait longtemps que je ne vous ai pas parlé de World of Warcraft, non ? Ce n'est pas de ma faute s'il y a toujours des choses à dire. D'ailleurs, ce mois-ci nous avons quelques nouvelles concernant le PvP (joueur contre joueur). Le système semble plutôt sympa puisque les joueurs pourront créer des zones dans lesquelles deux camps s'affronteront sans se faire déranger par des personnages de trop haut niveau. En fait, il suffit de s'imaginer une partie de Warcraft III version massivement multijoueur : une map, deux bases et des joueurs à la place d'unités qui se mettent sur la tronche. Bien entendu, il est prévu que des PNJ (Personnage Non Joueur) viennent jouer les bouche-trous comme, par exemple, les péons qui vont chercher de l'or. Blizzard cherche à éviter que ce genre de concept finisse en grosse bataille chaotique au milieu d'un champ. Il y aura donc des objectifs stratégiques à atteindre. De ce côté-là, on n'en sait pas plus, tout comme l'intérêt de ces zones PvP mis à part le fun. Ce qui est déjà bien ! Sinon, concernant le lancement de World of Warcraft, Blizzard a annoncé la mise en place d'une équipe technique européenne qui sera basée en France. Cette équipe sera responsable des relations avec la communauté de joueurs, du service client et du support technique. L'animation des serveurs sera également gérée par elle. Sachez aussi que World of Warcraft sera traduit en allemand et en français en plus de l'anglais. Voilà un développeur qui s'occupe bien de son public.





Neverwinter Nights

EN ATTENDANT L'ADD-ON, CONTENTONS-NOUS D'UN PATCH

À l'heure où ces lignes sont écrites, nous attendons toujours une date précise pour la sortie de Horde of Underdark en France, la seconde extension pour Neverwinter Nights. Quoi qu'il en soit, NWN se voit attribuer un nouveau patch, la version 1.62. Soyez tout de même prudent puisqu'il s'agit d'une version bêta et donc tous les problèmes que cela peut engendrer ne sont pas supportés par Bioware ou Atari. Les intéressés peuvent toujours se rendre à cette adresse pour obtenir plus d'infos :
http://nwn.bioware.com/support/winclient_beta.html

Unreal Tournament

OUI MAIS… NON

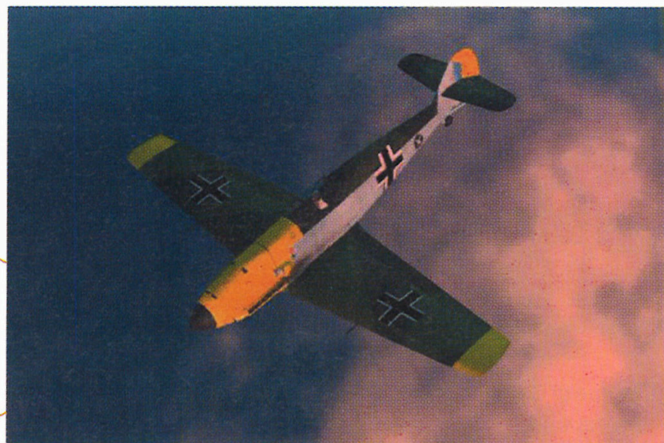
À l'origine, la version 2003 de Unreal Tournament devait être compatible avec la version 2004. Finalement, on va l'avoir dans l'os ! Sachez que les développeurs ne pensaient pas trouver autant de problèmes à résoudre avec les différents ajouts apportés à UT2k4 : nouvelles maps, véhicules… Le problème viendrait du code réseau qui est trop optimisé pour les véhicules. Du coup, les joueurs des deux titres ne pourront pas se rejoindre sur les mêmes serveurs. Toujours côté incompatibilité, tout laisse à croire que les créateurs de mods risquent de se mordre les doigts pour passer leur création d'une version à l'autre. Attendons patiemment la sortie de UT2k4 pour en avoir le cœur net.



World War 2 Online

UNE GUERRE DE PLUS EN PLUS BELLE

Actuellement en beta-test interne, le patch 1.12 de World War 2 Online s'annonce plutôt bien. On devrait voir de gros changements niveau visuel : des impacts de balles sur des véhicules, des traînées pour les bombes... Mais ce n'est pas tout, le gameplay n'est pas en reste avec un système de dégâts retravaillé, des cadences de tirs modifiées... Bref, il y a de quoi faire ! Avant la sortie de ce patch les développeurs prévoient de mettre en place une vingtaine de villes supplémentaires ainsi que des batteries côtières de gros calibre pour protéger les navires.



Commerce en ligne

QUAND L'E-COMMERCE PÈSE 5 MILLIARDS NET

Vous craignez toujours de passer des commandes sur le Net par peur qu'on vous dérobe votre numéro de carte bancaire ? Eh bien sachez que le commerce en ligne a représenté cinq milliards d'euros en France en 2003. Il devrait encore progresser de 40 % cette année, a estimé Henri de Maublanc, président de l'association pour le commerce et les services en ligne. En revanche, bien que les ventes sur Internet se développent dans des secteurs divers et variés, les supermarchés ont beaucoup plus de mal. Pourtant, je vous conseille d'essayer. C'est un vrai bonheur de siroter un bon verre, affalé dans son canapé en regardant les livreurs monter cinq étages avec vos packs d'eau. « Ah non les gars, j'avais commandé de la Vittel, allez, remballez-moi tout ça. »



Uru

OFFLINE AGES BEYOND MYST

Moi qui harcelais Fumble pour qu'il m'écrive un Try Again sur le Uru Live, j'ai l'air fin. Cyan Worlds a annoncé que le projet d'implémenter le online dans Uru a été annulé. Voilà, le Uru Live, on peut se le mettre où je pense. En revanche, deux add-on devraient voir le jour dans les mois à venir dont le premier intitulé To D'Ni qui serait entièrement gratuit. Il y en a un qui va être content.



Magic Battlegrounds

LES VERTS AU POUVOIR

Secret Level a reçu l'accord de Wizard of the Coast pour ajouter dix nouvelles cartes à Magic Battlegrounds. Selon les développeurs, il s'agirait de dix sorts pour la magie verte. Il ne reste plus qu'à attendre que les phases de test en interne se finalisent et nous devrions obtenir un patch dans peu de temps.

Asheron's Call 2

TEL LE PHÉNIX...

Depuis que Turbine a clamé haut et fort son indépendance en rachetant les droits de Asheron's Call 2 à Microsoft, de nombreux changements pointent le bout de leur nez. Tout d'abord, on verra quelques modifications au niveau du système PvP (joueur contre joueur). Chaque attaque portée contre un joueur endommagera beaucoup moins sa barre de vie. Et il sera possible d'asséner des attaques pour retirer de la vigueur à son adversaire. Bref les combats dureront plus longtemps et devraient être plus stratégiques. Ensuite, on pourra voir l'apparition de sorts de protection passifs. C'est-à-dire que vous profiterez de protections magiques lorsque vous ferez partie d'un groupe, mais leurs effets s'estomperont au bout de deux minutes environ lorsque vous quitterez le groupe. Enfin, turbine va modifier le système de points et compétences de royaumes pour que ce soit plus attrayant pour les joueurs et pour ne pas léser les personnages de bas niveaux. Évidemment les développeurs comptent bien ne pas s'arrêter là. Asheron's Call 2 est-il parti pour une renaissance ? Tout laisse à croire que oui. Mais commercialement, c'est une autre histoire...





Net news



Dark Age of Camelot

OH MON CHÂTEAU ! TU ES LE PLUS BEAU DES CHÂTEAUX...

Sous les menaces perpétuelles de Tbf, j'ai été obligé de parler de Dark Age of Camelot. Il est vrai qu'il y a plein de nouvelles à raconter sur Frontiers, un gros patch qui devrait être disponible aux États-Unis au moment où vous lisez ces lignes. Mais pour la France, rien n'a été encore annoncé. En tout cas, on pourra voir de nombreuses modifications comme les apparences des châteaux forts qui disposent de dix niveaux d'améliorations. Il y aura également des tours défensives pour se protéger plus efficacement des assauts ennemis. On peut également voir bon nombre de changements concernant les armes de siège comme l'apparition d'huile bouillante pour souhaiter la bienvenue à tous ceux qui veulent s'attaquer aux portes du fort. Ou encore, les catapultes qui peuvent désormais abattre des pans de muraille. Évidemment, il existe une multitude de changements que nous vous ferons une joie de vous détailler lors de la sortie de Frontiers en France. Il faut juste vous armer d'un peu de patience.

Warcraft III

UN PEU DE TECHNIQUE, ÇA NE FAIT PAS DE MAL

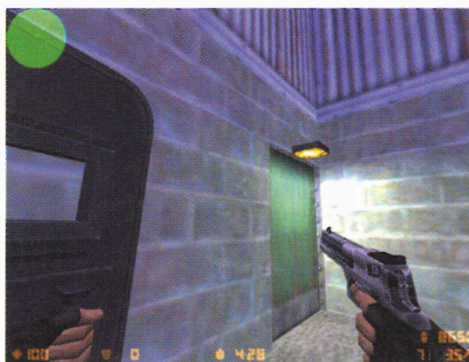
Vous en avez marre de vous faire dérouler joyeusement à Warcraft III par une bande de malades qui passent le plus clair de leur temps sur Battle.net ? Je vous rassure, il n'y a pas grand-chose à faire mis à part couper court à toute vie sociale et s'entraîner. Cependant, vous pouvez vous rendre sur ce site, http://w3strats.alliance-francophone.net, entièrement en français qui offre de nombreuses stratégies et des replays pour améliorer son jeu. Merci à Tux the PenguiN pour m'avoir fourni ce lien et pour en faire profiter le plus grand nombre. Dans un autre registre, sachez que des joueurs ont terminé la campagne solo de Warcraft III e n seulement 4 heures 12 minutes et 4 secondes. Ça fait froid dans le dos ! Pour vous procurer les replays de cet exploit, il suffit d'aller fouiner sur ce forum : www.infoceptor.com/ibb.



Urban Jungle

UNE MINUTE DE SILENCE...

Urban Jungle aurait dû être ce que l'on aurait pu appeler le premier jeu de baston massivement multijoueur. Malheureusement, ce titre a été annulé par ses développeurs, Illusion Entertainment. On est triste pour les deux personnes qui attendaient ce titre.



Coupe des Nations

L'IMPORTANT, C'EST DE PARTICIPER, SI, SI !

La 5e édition de la coupe des Nations sur Counter-Strike a été remportée par la Finlande qui a terrassé la France 25 à 3. Il faut noter que c'est la première fois que la France arrive en finale pendant ce tournoi. Allez les gars, courage, ça sera pour la prochaine fois !

SecondWave

LA GUERRE CONTINUE...

SecondWave est un mod pour Command & Conquer Generals développé par une équipe nommée CnC Matrix. Aujourd'hui ce mod est en version bêta 2.51 et apporte de nouvelles unités, environ une vingtaine, ainsi que de nouvelles structures. SecondWave pèse environ 30 Mo et peut être téléchargé à cette adresse : www.cncmatrix.com.





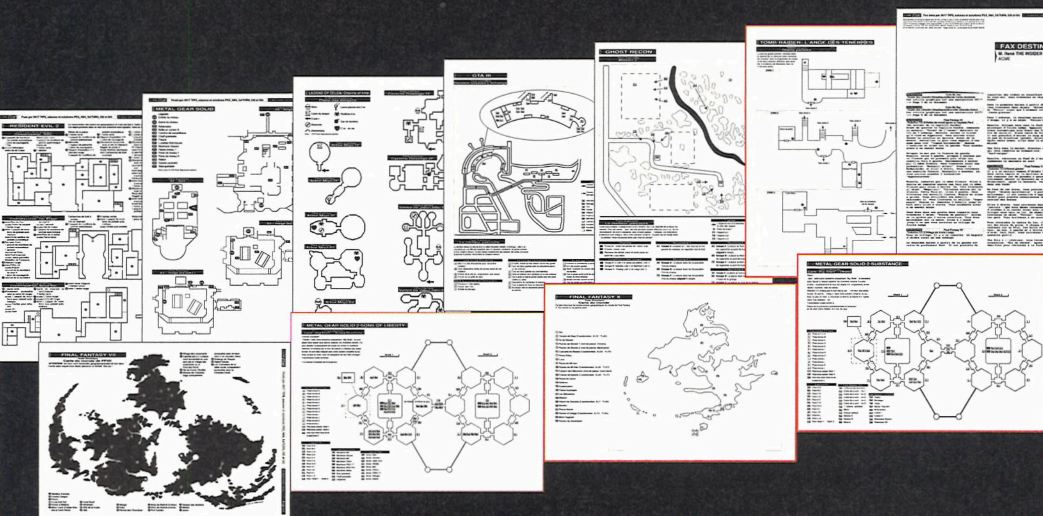
The Price of Peace

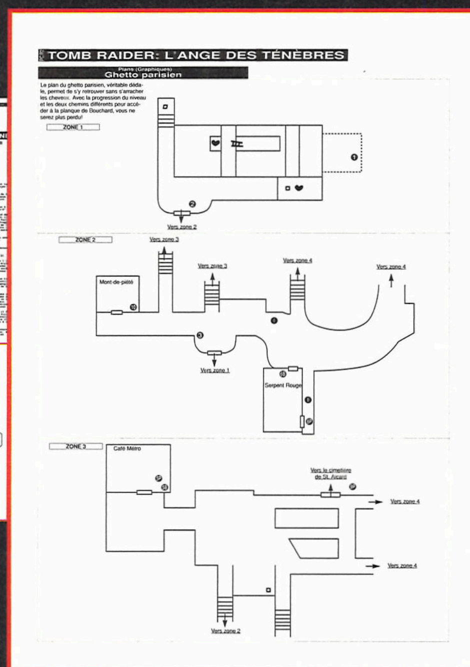
LA SECONDE GUERRE MONDIALE TOUJOURS D'ACTUALITÉ

The Price of Peace est un mod pour Call of Duty qui vient de voir le jour en version 0.1. Si vous aimez qu'un mod vous offre du réalisme et un côté historique poussé, alors vous devriez être comblé. Pour vous faire une idée, vous pouvez toujours télécharger le trailer mettant en scène Omaha Beach. C'est assez impressionnant et ça vaut vraiment le coup d'œil. Et hop, voilà le site indispensable pour tout télécharger : pop.codfiles.com.

+1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER !

3617 TIPS





Tomb Raider: Ange des ténèbres et les plans de plus de 100 jeux !



COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

08 92 68 84 77
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)
0900 70 233
0901 701 501

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.

Pixtel 0892 : 0,34€/MN. 3615 : 0,35€/MN. 3617 : 0,86€/MN. 0900 : 0,45€/MN. 0901 : 2,5CHF/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

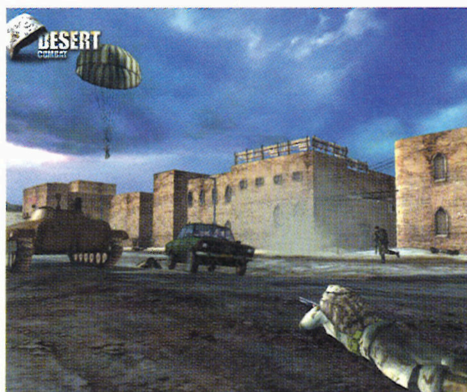
Peer-to-peer

NAPSTER LE RETOUR ?

Le créateur de Napster, Shawn Fanning, n'a pas complètement disparu de la Toile après la fermeture de son logiciel puisqu'il a fondé une nouvelle société nommée Snocap. L'objectif est de réconcilier majors et propriétaires de réseaux peer-to-peer grâce à une technologie d'empreinte audio. Nous verrons bien tout ce que cela donnera dans l'avenir.

Desert Combat

C'EST CHAUD BOUILLANT ET ÇA VIENT JUSTE DE SORTIR !



Histoire de nous en mettre plein la vue et de nous donner envie d'y jouer, les talentueux créateurs du mod Desert Combat pour BattleField 1942 ont pondu un grand nombre de captures d'écran de la version 0.7. Leur objectif principal est l'optimisation et la correction de bugs. On devrait peut-être leur envoyer le plus grand chasseur de bugs de tout Levallois, Tbf. Quoi qu'il arrive, vous pouvez suivre ce lien : www.desertcombat.com.



Gate 104

UNE DE PLUS

Ça y est, depuis le 30 janvier, la salle de jeux en réseau, Gate 104, a ouvert ses portes au public. Située dans le 6e arrondissement de Paris au 104, boulevard Saint-Germain, cette salle gigantesque est divisée en plusieurs zones : jeux vidéo, consoles (Xbox), Pro-gaming, Internet et détente.
Les intéressés peuvent se rendre sur le site officiel www.ultimagate.com pour de plus amples informations.



Unreal 2

ADIEU MONDE CRUEL

Les développeurs de Unreal 2, Legend Entertainment, qui ont été achetés il y a environ 18 mois par Atari, ont mis la clé sous la porte. C'est malheureusement les dures lois du marché. Ça fait quand même un choc d'avoir reçu une telle nouvelle en sachant que XMP, le mode multi de Unreal 2, vient à peine de sortir.





Stargate, la relève

LA PORTE DES ÉTOILES VA BIENTÔT S'OUVRIR

Voilà un mod de plus pour BattleField 1942 qui est en cours de développement. « Stargate, la relève » a été créé par des Français et devrait opposer deux équipes : les Tauris et les Goa'ulds. Chaque clan va disposer d'armes différentes. Vu l'avancement du mod, on ne connait pas encore toutes les options qu'il devrait offrir. Ceux qui désirent encourager l'équipe et suivre le développement de « Stargate, la relève » peuvent se rendre à cette adresse : http://bf-stargate.gsunited.net.

Everquest

LIFTING DU MOTEUR 3D : ON N'ARRÊTE PAS LE PROGRÈS

Sony a annoncé que Everquest premier du nom devrait se doter d'un moteur graphique tout beau, tout neuf. Il devrait supporter les fonctionnalités de DirectX 9 et des dernières cartes vidéo. Mince alors, ne me dites pas qu'ils vont aussi modifier les personnages ? Pourtant, ça donnait un bon style bien vieillot le côté parpaing !

DAOC : Trials of Atlantis



Tbf

Éditeur : Wanadoo/GOA
Développeur : Mythic Entertainment/États-Unis
Sortie prévue : Février 2004

Traverser Paris un jour de grève demande un certain degré de masochisme. Mais quand j'ai appris que Goa montrait Trials of Atlantis, j'étais prêt à construire un radeau pour remonter la Seine au plus vite. Après tout, pour une extension dévoilant des fonds marins, je me mettais déjà dans l'ambiance. Trials of Atlantis est la deuxième extension de Dark Age of Camelot, le MMORPG populaire de Mythic Entertainment. En plus de nouvelles zones à explorer et un nouveau moteur graphique, TOA ajoute à Dark Age of Camelot des artefacts et des Master Level. Paniquez pas, j'explique.

UN MASTER LEVEL, KESKESSÉ ?

C'est la solution proposée par les développeurs pour occuper les joueurs niveau 50. Pas de déblocage de niveaux donc mais de nouvelles capacités à choisir selon sa classe. Un guerrier pourra par exemple devenir chef de guerre ou maître de bataille. Il y a en tout neuf niveaux de Master Level (ML) avec bien entendu des compétences de plus en plus intéressantes. Chaque ML est composé de dix quêtes, que l'on doit rarement faire seul mais surtout en équipe. Voire carrément en groupe de batailles, c'est-à-dire une centaine de personnes. Cette nouvelle formation, apparue avec la version 1.66, permet de valider l'étape d'une quête pour tous les aventuriers du groupe et de désigner un trésorier qui entassera les loots (objets lâchés par les monstres).
En parallèle aux ML, vous avez également des artefacts. Ces derniers doivent être trouvés sur des monstres, puis être activés à l'aide de trois parchemins. Cela permet de dévoiler leurs pouvoirs et de connaître la méthode pour augmenter leur puissance. À défaut d'engranger de l'expérience pour votre personnage, vous aurez à le faire our votre artefact qui deviendra surpuissant au niveau 10. La bonne idée est que chaque artefact monte en niveau de façon différente. Les plus puissants vous demanderont de tuer des races anciennes comme des Trolls ou Firbolgs ou bien de combattre des monstres d'un certain type comme des démons ou des morts vivants. Eh oui, il va falloir visiter de nouveau des endroits bien connus comme les Abysses ou les zones frontières.

CATALOGUE DE VOYAGES

La zone de départ de Trials of Atlantis vous rappellera vos vacances en Grèce. Vieux monuments, petites îles, mer bleue, tout y est. Seuls les monstres du coin vous rappelleront que vous n'êtes pas là pour vous balader en tongs sur la plage. Cette première zone appelée Oceania vous permettra d'explorer les îles mais surtout l'océan grâce à des potions pour respirer sous l'eau et des requins comme montures. Les différents bateaux sur les quais vous emmènent dans trois autres zones : Stygia avec son désert et son ambiance égyptienne, Volcanus dont les torrents de lave et son obscurité ambiante n'inspirent pas confiance et enfin Aerus la verte, couverte de forêt et d'îlots tombés d'une ancienne cité céleste. Le dernier donjon du jeu se déroule d'ailleurs dans cette cité, où vous devrez tuer un énorme phénix pour finir le dernier Master Level. Bon courage pour en arriver là !

UN DVD À NE PAS RATER

Cette deuxième extension semble très prometteuse et certains joueurs français en ont déjà précommandé plusieurs versions. Néanmoins, si vous aimez le principe « essayez avant d'acheter », j'ai le plaisir de vous annoncer que le DVD Joystick d'avril contiendra la dernière version de Dark Age of Camelot avec Fondations, Shrouded Isles et bien sûr Trials of Atlantis. Un serveur coopératif sera ouvert et vous permettra de tester le jeu pendant 15 jours. Il y aura même une commande pour monter directement au niveau 40, histoire de visiter la nouvelle extension les mains dans les poches sans paniquer devant le moindre monstre. Miam.

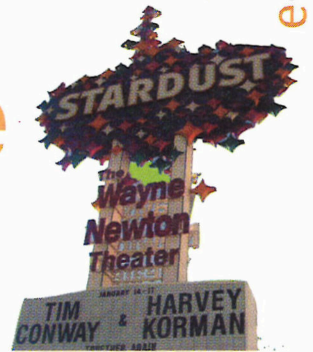
Certaines statues se mettront subitement à bouger pour vous attaquer.





Impossible de couper par la lave pour entrer, ne rêvez pas !

Cyber Banqueroute à Las Vegas



LES CYBER X GAMES DE LAS VEGAS AURAIENT DÛ ÊTRE L'UN DES SOMMETS DE L'ANNÉE DANS LE DOMAINE DES SPORTS ÉLECTRONIQUES. ILS RESTERONT LE PLUS GRAND ÉCHEC QUE LE MILIEU AIT CONNU.

INCOLAS

Quelque 650 000 dollars de lots, les meilleurs joueurs du monde à Counter-Strike, Warcraft III, Unreal Tournament et Quake III, un partenariat avec le CES de Las Vegas et des sponsors forts (ATI, AMD et Microsoft) : les Cyber X Games avaient été annoncés par leurs organisateurs comme l'événement de tous les records. Le pire, c'est qu'on les a crus. Pourtant, dès le jeudi soir, veille du début des compétitions, les premiers signes de problèmes logistiques se faisaient sentir. Le parc de machines n'était pas encore prêt à moins de dix heures de l'échéance, mais surtout, il paraissait déjà bien trop réduit (au grand maximum 60 PC). Pour accueillir tous les matchs prévus pour les trois jours de compétition, ça fait léger.
Le lendemain, alors que la compétition devait commencer dès 8 h 00 du matin, les premiers retards étaient annoncés. Pendant que le tournoi Counter-Strike, le plus compliqué à mettre en place, ne démarrait toujours pas, les compétitions de Quake III, Unreal Tournament 2003 et Warcraft III commençaient lentement. Ces trois tournois, disputés en duel, furent organisés quasiment dans leur intégralité par les joueurs eux-mêmes. Car aux problèmes logistiques venait s'ajouter le manque d'effectif chez les arbitres et le staff technique.

FINALE SURPRENANTE : JOUEURS CONTRE FLICS !

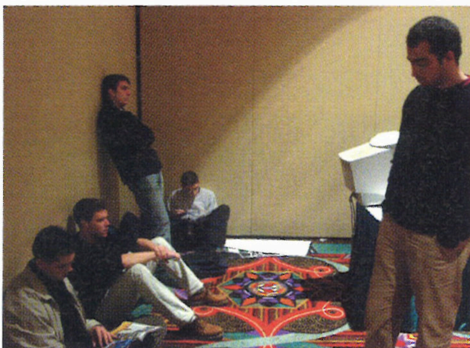
Tout le monde avait beau essayer de donner un coup de main pour que le tournoi Counter-Strike se lance, les négligences accumulées au cours de la préparation de l'événement par les organisateurs ne purent être compensées et l'annulation du tournoi fut inévitable. Idem pour le tournoi Counter-Strike féminin. L'équipe CS française goodgame ainsi que les filles des btb.girls n'avaient plus qu'à partir visiter la ville en attendant le retour vers Paris... Heureusement, quelques tournois ont pu arriver à leur terme. Du côté de Warcraft III, c'est le Hollandais Orc Grubby de l'équipe 4 Kings qui a remporté la finale. À UT2K3, la victoire est revenue à un autre Hollandais nommé Lauke. Il faudrait peut-être qu'on essaye le Cyber coffee-shop par chez nous ! C'est sur un début de mise à sac des installations par les gamers furieux que l'événement prit fin.
La police fut appelée pour faire évacuer la zone. Fin de l'histoire, nous allons nous tourner vers un avenir plus serein : la coupe du monde 2004.



Au moins, on avait du temps pour visiter Las Vegas !


Ici, la limousine est de rigueur.


Les sections Unreal Tournament et Warcraft III de l'ArmaTeam au complet.


Goodgame attend le début du tournoi... qui n'arrivera jamais. De gauche à droite : HaRts, Baldours, MaYeRs, latOr et Incolas.


Seulement 60 PC étaient prévus pour toutes les compétitions, ce fut beaucoup trop peu.

CRISE DE CROISSANCE

Les Cyber X Games entrent au panthéon des événements à oublier au plus vite ! Résultat du succès mal maîtrisé par les financiers du milieu des sports électroniques, il reprend le même schéma que les échecs précédents : les commanditaires, sous-informés sur les acteurs du phénomène, s'engagent avec des professionnels crédibles pour leur expérience dans les affaires ou l'événementiel. Ces derniers, connaissant trop peu les sports électroniques, et, considérant avec arrogance que l'organisation d'un tournoi de jeux vidéo est un jeu d'enfant, se plantent invariablement quand arrive le jour J. Pour arrêter l'hémorragie, un seul mot d'ordre, messieurs les sponsors : RENSEIGNEZ-VOUS et ne travaillez qu'avec les gens qui ont déjà fait leurs preuves dans l'organisation de compétition de jeux vidéo ! Sans quoi les échecs et les désillusions seront encore au rendez-vous à l'avenir, la colère des gamers avec.

Spellforce : The Order of Dawn
La déchéance du multijoueur

CYD

IL EST TOUJOURS AGRÉABLE DE SE TOURNER VERS QUELQUES PARTIES MULTI APRÈS AVOIR TERMINÉ UNE AVENTURE SOLO EN LONG EN LARGE ET EN TRAVERS. SEULEMENT VOILÀ, PARFOIS, IL VAUDRAIT MIEUX NE PAS AVOIR CE CHOIX, HISTOIRE DE NE PAS ÊTRE DÉGOÛTÉ DU JEU… N'EST-CE PAS MONSIEUR SPELLFORCE ?



Bon, y a pas photo ! Une simple tourelle de défense ne tient pas longtemps face à 20 guerriers.

Depuis sa sortie en novembre 2003, Spellforce a été modifié par quelques patches indispensables. Tellement indispensables d'ailleurs, qu'il était quasiment impossible de venir à bout de la campagne solo avec la version 1.0. À l'heure où ces lignes sont couchées, le titre de Phenomic tourne en 1.05. C'est très louable de corriger de nombreux bugs qui rendent la vie infernale aux joueurs, mais il serait peut-être temps de s'occuper du mode multijoueur. Actuellement, jouer en ligne est un véritable calvaire malgré les propos pleins d'espoir que les développeurs tenaient avant la sortie de leur bébé. Je me souviens encore de quelques passages de la FAQ officielle qui me laisse encore perplexe. À la question : « Y aura-t-il un mode multijoueur ? », la réponse était : « Oui certainement et pas simplement un. Nous avons bon nombre de surprises en préparation, c'est tout ce que nous pouvons dire à l'heure actuelle. Attendez-vous à l'inattendu. » J'adore ce genre de jolies phrases qui ne veulent rien dire. En tout cas, de l'inattendu, on en a eu : déconnexion, plantage, lag et j'en passe. Bref, le mode multijoueur de Spellforce sur le Net s'avère vraiment décevant. Si on ajoute aux problèmes techniques le manque de joueurs, on peut dire qu'on frise la catastrophe.

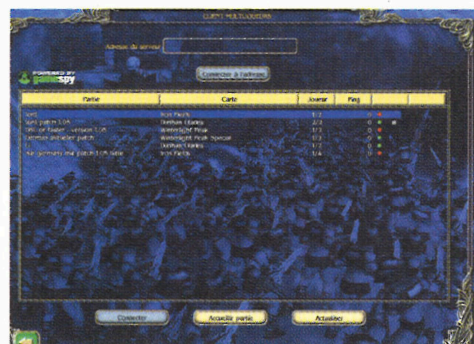
ONLINE ET LOCAL, MÊME COMBAT !

Dans l'absolu, on pourrait se tourner vers des parties en LAN en attendant que tous ces petits problèmes soient résolus par l'intermédiaire de patches divers et variés. Que nenni ! À moins d'avoir plein de potes sous la main en permanence. Il faut savoir qu'il est impossible d'ajouter le CPU en guise d'adversaire. S'entraîner, seul, sur les différentes maps multijoueurs s'avère donc irréalisable. Grmbl… C'est bien connu, un mode Escarmouche, ça ne sert à rien dans un RTS. Tout comme un éditeur de maps. Ça crève les yeux, personne ne s'en sert et ça prend de la place inutilement sur le disque dur. En tout cas, ces manques et problèmes font que l'on n'a vraiment pas envie de revenir sur Spellforce en multi malgré le fait qu'il est agréable à jouer en solo. Et ne rêvez pas trop : l'arrivée d'un patch salvateur semble compromise puisqu'un add-on est en préparation. Selon les rumeurs, c'est dans cette extension que le mode multijoueur devrait prendre toute son ampleur. Si c'est le cas, Phenomic risque de vite comprendre qu'il n'est pas judicieux de décevoir ses joueurs.

MANGEZ ÉQUILIBRÉ !

Orcs, Elfes, Trolls, Nains, Humains ou Elfes noirs ? Quel clan choisir pour anéantir tout le monde lorsque l'on arrive à se connecter à une partie ? Difficile à dire puisque je n'ai pas vu de clan dominant. Il en est de même pour le choix des avatars. Le jeu est encore un peu frais pour se faire une idée sur l'équilibre entre chaque race. Les joueurs semblent sélectionner les avatars et races qui leur font plaisir sans chercher la victoire absolue. Cela est sûrement dû au fait qu'il n'y a aucune trace en cas de victoire ou de défaite, pas de classement ni de tournoi. Quand on connaît Battle.net, le produit de Phenomic laisse un arrière goût d'inachevé.


Déconnexion de mon adversaire dès le lancement de la partie. Hop, une victoire facile.


Entre le nombre limité de joueurs, ceux qui n'utilisent pas la même version du jeu et les parties avec mots de passe… il faut être motivé pour jouer.

Hidden & Dangerous 2

BLUTCH

DEUX MOIS APRÈS LA SORTIE DE HIDDEN & DANGEROUS 2, IL ÉTAIT TEMPS D'ALLER SE BALADER SUR SES SERVEURS INTERNET POUR VOIR SI L'ABSENCE DU MODE COOPÉRATIF NE PÉNALISAIT PAS TROP LE SOFT EN MULTIJOUEUR. ALLEZ, COUVREZ-MOI, ON VA VOIR CE QUE ÇA DONNE.



Pour attaquer une base efficacement, il faut savoir être organisé, discipliné et obéissant. Un peu comme à l'armée, quoi.

Bon O.K., j'avoue, il y avait des bugs dans Hidden 2. Peut-être pas autant que Tbf en avait imaginés, mais c'est vrai que certains passages étaient assez embarrassants... Avec l'arrivée du patch 1.3, un bon paquet de crashs et de situations ridicules vient d'être éradiqué, et la partie multijoueur de Hidden 2 a logiquement profité de ces 65 Mo de corrections pour attirer de nouveaux soldats fraîchement émoulus sur ses serveurs. Tant mieux, parce qu'il en avait quand même bien besoin, le bougre.

TROIS PETITS MODES ET PUIS S'EN VONT

Autant être honnête, les modes de jeu présents en multi ne sont pas légion. À l'heure actuelle, seuls trois types d'affrontements sont disponibles lors de la création d'une partie. Le mode Coopératif réclamé à cor et à cri par les joueurs n'ayant pas été intégré directement au jeu original, il va donc falloir se contenter des parties Matchs à Mort, Occupation et Objectifs HD2. Les Matchs à Mort ne sont ni plus ni moins que des Deathmatchs tristement classiques, à tel point que j'ai failli fondre en larmes en rejoignant mes premières parties. Heureusement, la Hidden touch est omniprésente : l'environnement est toujours très réaliste et il faut savoir sélectionner son équipement en fonction de la map ; on évitera par exemple d'endosser un uniforme rose fluo pour jouer à cache-cache dans les dunes sableuses d'Afrique. Dans le mode Occupation, il s'agit de prendre possession des drapeaux qui parsèment les niveaux, puis de les tenir le plus longtemps possible, comme dans le premier RTCW venu. Les aires de jeu sont généralement assez grandes, ce qui implique l'utilisation des différents véhicules mis à notre disposition. C'est d'ailleurs là le véritable intérêt de H&D 2 en multi : chaque engin étant prévu pour accueillir plusieurs joueurs, il faut arriver à s'entendre un minimum avec ses coéquipiers pour piloter correctement un tank, ou pour utiliser l'arrière d'un camion comme un véritable nid de mitraillettes. Le mode Objectifs HD2, lui, propose des missions fortement inspirées de la campagne solo. Ainsi, lorsque les Alliés tentent de dynamiter des bâtiments en Finlande, les joueurs adverses endossent le rôle des méchants et ça donne un cachet très sympa aux parties quand on connaît les missions solo originales. La plupart du temps, lorsqu'on rejoint un serveur, les parties s'enchaînent très rapidement. On n'attend jamais pendant trois plombes que certains gros lourds aient fini leur petite conversation à peine digne d'un Chat de Caramail pour disputer la manche suivante, ce qui était d'ailleurs le principal défaut sur Operation Flashpoint. Au niveau du taux de fréquentation, j'ai remarqué un nombre de joueurs assez important le week-end, mais en semaine, les parties sont loin de pulluler. Pour tout avouer, c'est même plutôt limite. Vous comprendrez donc pourquoi on compte beaucoup sur l'add-on prévu d'ici quelques mois pour apporter à Hidden 2 le mode Coopératif tant attendu, et ainsi lui insuffler un véritable intérêt par rapport à la concurrence. Et là je me dis que cette rubrique n'a jamais aussi bien porté son nom : « Allez Hidden 2, Try Again ! ».



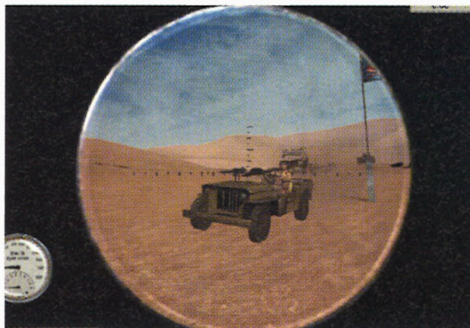
Ça, c'est ce que j'appelle un coup fumant.



Certaines teams ont déjà développé un art de la couverture mutuelle extrêmement probant. Ceux-là étaient carrément intouchables pendant un bon quart d'heure, repliés comme des lâches dans leur bungalow.



Bon, ben va falloir marcher maintenant...



Moyennant l'emploi d'un bon char d'assaut, les jeeps de Hidden 2 sont capables d'aller explorer les cieux avec une étonnante facilité.



Un petit pas pour moi, un grand pas pour mon équipe.

Coupe Du Monde des Jeux Vidéo 2004

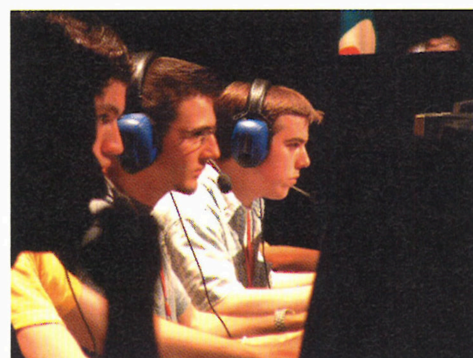
ILS ÉTAIENT ENCORE UN PEU TIMIDES, LES ORGANISATEURS DE LA COUPE DU MONDE DES JEUX VIDÉO, POUR LEUR GRANDE CONFÉRENCE DE PRESSE. ET POURTANT, JE SERAIS PLUTÔT SEREIN SI J'ÉTAIS ASSIS SUR UNE MINE D'OR.

MONSIEUR LÂM

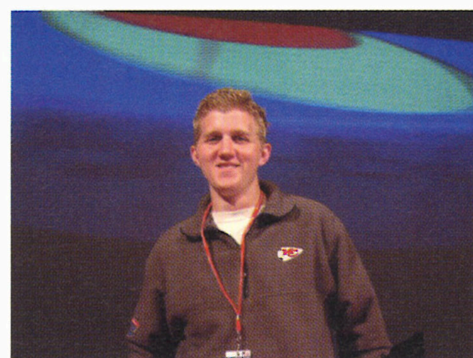




Les écrans plasma en façade : une idée devenue référence dans les grands tournois.



La team GG a changé de visage cette année avec trois nouveaux joueurs : allez, on croise les doigts pour un podium.



Question : à quoi jouera Fatal1ty cette année ? Je mise sur Pro Evolution Soccer 3.

Bah oui, c'est un beau concept sur lequel sont assis les petits gars de Ligarena... Depuis le succès de l'année dernière (cf. Joy #151) et les naufrages de certains concurrents, les sponsors se sont pressés pour se « pacser » avec l'ESWC (ES World Cup, le petit nom anglais de la CMDJV). Cette année, c'est nVidia qui a remporté le gros lot, mais à la table des intervenants, nous avons également vu la Fnac, le conseil du Poitou-Charentes et France Telecom, qui venait vendre son offre « Ping » (le FastPath, quoi). Forcément, avec de tels concubins, l'ESWC prend du poids – c'est toujours après l'union qu'une promise prend du poids. Bref, plus de moyens, plus de cash prize et surtout, encore plus de fun.

LES GEEKS À LA CAMPAGNE

La précédente édition s'était déroulée au palais des Congrès du Futuroscope. Une manière polie de la part des gérants du parc de mettre l'évènement à l'écart et donc à l'essai. Ce coup-ci, on s'incruste directement au cœur du parc qui n'aura jamais vu autant de jeunes d'un coup depuis oh, cinq ans facile. Divers pavillons vont ainsi abriter une horde de gamers lubriques et du matos à foison. Côté coulisses, c'est carrément tout le complexe hôtelier entrée de gamme qui a été réservé (mis en quarantaine) pour parquer tout ce beau petit monde, je ne vous raconte pas le joyeux bordel qui va s'y dérouler...

Car l'ESWC se démarque de ses compères (CPL, WCG & co) par sa french touch. Alors que les Américains produisent des évènements aussi carrés qu'ennuyeux et que les Coréens se la jouent trompettes et étendards, nous, en France, on se la fait bonne franquette. L'année dernière, j'avais pris un malin plaisir à conter ce véritable Spring Break des gamers : garçons et même filles, beau temps et grandes étendues d'herbe, fêtes officielles ou non... Cette année, mon rêve pousse un cran plus loin : des scènes en plein air, des concerts,



L'équipe suédoise de Quake risque de faire le show sur les écrans et la scène. On se rappelle du sieur ProZaC entonnant *Baby One More Time*...



Le grand amphi de l'année dernière laissera place à plusieurs lieux, couverts ou en plein air.



Oui, messieurs, ramenez vos posters et vos fesses à dédicacer, Sofi sera bien de retour cette année.

une jeunesse cosmopolite jouant en liberté. Oui mes amis, je vois Woodstock et l'E3 dans Poitiers, plaque tournante de la Sexy Nerd Way of Life... En attendant, bah, on se les gèle sévère à Paris et il faut encore patienter quatre mois jusqu'au 6 juillet. Durant cette attente, une flopée de qualifications offline et online auront lieu un peu partout à travers le monde, n'hésitez pas à vous renseigner sur le site officiel www.esworldcup.com/2004. Ah oui, j'allais oublier, méchant que je suis, l'important, le scoop : jeudi 6 juillet au soir, la StarAc' viendra chanter pour vous, fan de eSport. Revenez, c'est pas si grave !

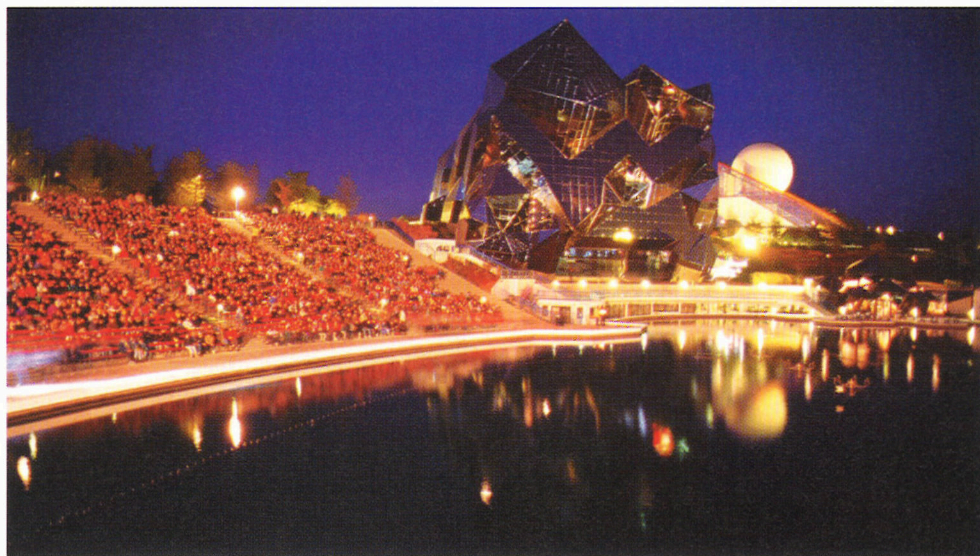
ON JOUE QUAND MÊME

Revenons aux choses sérieuses avec les épreuves officielles : nous retrouvons bien Counter-Strike l'increvable toujours aussi laid, toujours aussi passionnant, un peu comme Raymond Devos en fait. À ses côtés, le futur increvable Warcraft III enrichi à l'agent Frozen Throne. En revanche, UT 2003 ne rempile pas pour cause de descendance 2004 capricieuse. Pour le remplacer, nous avons droit à la grosse nouveauté de cette année, c'est l'apparition des consoles. Si les WCG ont mis Halo en avant, l'ESWC mettra en scène le légendaire Pro Evolution Soccer 3, le meilleur jeu de foot de l'histoire.

À côté de ces gros poissons se profilent trois tournois dits « master » (sur invitation). Le premier vous réjouira au plus haut point puisque les filles sont de retour à CS. Les plus fidèles lecteurs de cette rubrique trembleront d'émotion à la lecture de ces noms : Sofi, Atalante et autres Turkoize... Bref, elles seront toutes présentes pour ce qui s'annonce comme le plus gros crêpage de chignon vidéoludique de l'histoire. Pensez donc, seize équipes de cinq filles plus leurs coachs. Sous la double pression moite du soleil et des 20 000 dollars en cash... Une vision du bonheur, diront certains.

KING OF QUAKERS 2004

Autre forme de jouissance, la présence de Quake III. Ah, quel bonheur, on nous avait promis la mort du hit d'iD Software après le tournoi de l'année dernière et le revoici une fois de plus, le vieux beau de l'eSport. Ce coup-ci, les mecs de Ligarena ont pensé à une nouvelle formule, histoire de ne pas se répéter. Ce sont donc des équipes nationales de trois ou quatre duellistes qui s'affronteront dans un mélange de Coupe Davis et de King of Fighters, mais oui. En gros, on mettra sur scène face à face deux nations et on tirera au hasard une map parmi six. Chaque équipe devra alors choisir stratégiquement un joueur à usage unique, sans connaître la décision de son adversaire. Exemple de prise de tête de coach : « Bon c'est ztn, la map des Russes, ils vont envoyer Cooler et ça va pas être joli pour nous, donc je vais envoyer mon plus mauvais joueur histoire de garder le meil... Mais attends voir mon coco, si EUX pensent ce que je pense, ils vont en envoyer un autre et garder Cooler, alors j... ». Trois manches comme ça. Je ne vous raconte pas les coups de pression en live sur la grande scène. Enfin, un dernier tournoi secret défense CIA NSA sera annoncé sous peu. Si ça fleure bon côté tournois, le dernier challenge de Ligarena sera maintenant d'attirer un maximum de visiteurs. Vu le buzz engendré depuis un an dans la communauté et les médias, on risque d'en voir un paquet. On espère donc des offres « eSport Holidays » aussi alléchantes que l'année dernière. Vous y auriez cru vous, à ce concept de « eSport Holidays » il y a un an ? Ils sont fous, ces gamers.



Les finales se dérouleront ici. Ça laisse rêveur !

QUI VEUT GAGNER LE MILLION ?

Voici la répartition des 200 000 dollars de prix en cash offerts au terme de la compétition. Ah qu'il est loin le temps des heures gratuites de jeu en salles, des lots sympathiques (souris, autocollants...). Il est loin et ce n'est pas plus mal. D'ailleurs, un tarif de pige Joystick se cacherait dans cet encart, l'as-tu trouvé ? Non ? Moi non plus (ndlr : c'est parce que tu tapes pas assez vite).

COUNTER-STRIKE (100 000 dollars)	
1re place	40 000 dollars
2e place	24 000 dollars
3e place	12 000 dollars
4e place	8 000 dollars
5e à 8e place	4 000 dollars

WARCRAFT III (25 000 dollars)	
1re place	10 000 dollars
2e place	6 000 dollars
3e place	3 000 dollars
4e place	2 000 dollars
5e à 8e place	1 000 dollars

PRO EVOLUTION SOCCER 3 (25.000 dollars)	
1re place	10 000 dollars
2e place	6 000 dollars
3e place	3 000 dollars
4e place	2 000 dollars
5e à 8e place	1 000 dollars

QUAKE III (20 000 dollars)	
1re place	10 000 dollars
2e place	6 000 dollars
3e place	2 000 dollars
4e place	2 000 dollars

CS FEMMES (20 000 dollars)	
1re place	10 000 dollars
2e place	6 000 dollars
3e place	2 000 dollars
4e place	2 000 dollars

TOURNOI SECRET (10 000 dollars)	
1re place	5 000 dollars
2e place	3 000 dollars
3e place	1 000 dollars
4e place	1 000 dollars

Final Fantasy XI

CYD

Genre : MMORPG
Éditeur : Square Enix
Texte & voix : anglais

MIEUX VAUT ÊTRE SEUL QUE MAL ACCOMPAGNÉ. C'EST LE GENRE DE PROVERBE QUE JE ME SUIS TATOUÉ SUR LE TORSE APRÈS UNE MÉSAVENTURE PLUTÔT TRAUMATISANTE. C'EST DINGUE COMME ON DEVIENT BEAUCOUP MOINS SOCIAL APRÈS UNE TRAHISON...



Bon ! Il est temps de se mettre en route pour affronter les multiples dangers du canyon.

Sarutabaruta est une région verdoyante où il fait bon vivre. L'air y est doux, la pêche abondante et chacun peut vaquer à ses occupations malgré la guerre qui meurtrit Vana'diel de jour en jour. Mais la mission que l'on m'a confiée aujourd'hui m'oblige à quitter ce coin de paradis pour me rendre dans le canyon de Tahrongi. Un endroit désertique aux conditions climatiques difficiles qui recèle, soi-disant, des créatures dont il n'est pas bon de croiser le chemin. La région abonde en cactus dont il faut éviter le contact et en fantômes qui hantent les terres à la nuit tombée. Ridicule ! Moi, un Galka habitué aux mines de Bastok et guerrier de mon état, je ne vais pas me laisser impressionner par des histoires que l'on raconte pour faire peur aux enfants. Un mal de crâne effroyable, voilà la seule chose que m'apportent ces légendes qui se mélangent dans mon petit cerveau. Après un trekking à peine digne d'échauffer mes jambes robustes, j'essaie tant bien que mal de chasser ces images de créatures monstrueuses en me concentrant sur le canyon qui se dresse à quelques mètres devant moi. Le vent charrie de bien sinistres notes dans cette région. Si j'étais impressionnable, je pourrais penser qu'il s'agit des cris des âmes en peine qui tentent de fuir cet endroit maudit. Encore une chance que je n'ai pas autant d'imagination. Les yeux rivés sur l'entrée du canyon, je tente de mettre un pied devant l'autre pour atteindre les parois rocheuses. En quelques secondes, l'obscurité me recouvre entièrement. Un bref coup d'œil vers l'ouest m'a suffit pour voir mourir le soleil derrière une immense montagne. On a beau être un grand guerrier musclé et courageux, il faut savoir attendre le bon moment pour agir. Il serait plus sûr de patienter jusqu'au lever du jour.


Le vent n'est pas très photogénique, mais je vous assure que ça soufflait grave ce jour-là !

LES DÉLICES DE LA MÉTÉO

Une fine pluie fait fléchir les feuilles de l'arbre sous lequel je me suis endormi. Quelques gouttes d'eau viennent s'écraser sur mon visage signalant que l'heure du réveil est définitivement là. Et depuis un moment du reste.

Le feu n'avait tenu qu'une partie de la nuit. L'air frais traverse ma chair et me glace les os. Assis contre le tronc, vieux de quelques décennies, je sors un morceau de viande séchée de mon sac et commence à le mastiquer en attendant que mon gobelet, sous une feuille, se remplisse d'eau. Je termine mon petit déjeuner avec un


Non, je ne fais pas coucou à ce gobelin. Je vais juste dégainer mon épée pour lui trancher la tête.



Voilà un Crawler qui ne semble pas apprécier la chaleur du feu.

morceau de pain rassis et vide mon gobelet d'une seule gorgée. Le ciel semble se dégager. Il était temps de reprendre la route. Après avoir foulé les terres de Tahrongi, mes muscles se détendent et mon esprit chasse toutes ces histoires absurdes de fantômes. Les idées sur ce canyon sont loin de refléter la réalité. Les créatures qui le peuplent sont juste bonnes à mijoter dans mon ragoût. Le souffle court, je continue de gravir d'interminables dénivelés en espérant que le labyrinthe de Shakhrami n'est plus trop loin. Il n'est même pas indiqué sur la carte que l'on m'a donnée. J'en toucherai deux mots aux cartographes locaux à mon retour. À ma façon. Je me demande encore ce qui m'a poussé à venir m'installer à Windurst du reste. Chercher la gloire et la fortune ? Foutaise ! Je n'ai trouvé qu'exploitation et pauvreté. Payé 5 Gil de l'heure pour devenir bûcheron. Quelle vie misérable ! Heureusement, les gardes m'ont confié quelques petits boulots et j'ai pu obtenir une bonne réputation grâce au tranchant de ma lame. Mais tout cela pour finir où ? En plein milieu de nulle part. J'aurais bien rebroussé chemin mais vu qu'il s'agit de la mission la plus importante que l'on m'ait jamais confiée, ce n'était pas le moment de jouer au Galka Feignant. De toute façon, ça n'existe pas un Galka tire-au-flanc...



Après un dur combat, il faut prendre le temps de se reposer un peu... Voire beaucoup !

PLUS ON EST DE FOUS...

Le bruit lointain d'un combat me tire de ma rêverie. Je range précipitamment ma carte dans mon paquetage et après quelques foulées, je vois un gobelin aux prises avec deux Tarutarus. Ces petits êtres aux oreilles pointues et au nez marron sont originaires de Windurst et font partie des mages les plus puissants de Vana'diel. Ils ne mettent donc pas longtemps à réduire en miettes leur agresseur. J'ai tout de même tâté le corps du gobelin avec la pointe de mon épée avant de demander mon chemin avec ma délicatesse naturelle : « Hep les nabots, vous savez pas où se trouve ce satané labyrinthe ? ». Deux regards se braquent sur moi et me convainquent de rajouter les mots magiques « s'il vous plaît ». « Pourquoi cherches-tu cet endroit ? », me répond la petite Tarutaru d'un air soupçonneux. « Une simple mission », dis-je en haussant les épaules. « Tiens donc ! Il ne s'agit pas d'une histoire de livre magique ? Les gardes nous ont envoyés pour accomplir cette tâche également », dit l'autre mage en remettant de l'ordre dans sa tunique blanche finement brodée. « Je vois, les hautes autorités de Windurst ne font pas confiance à un Galka pour récupérer un vieux livre poussiéreux et inutile. » Alors que le ton commence à monter, un jeune Galka vient à notre rencontre. « Allons, allons, laissez vos querelles de côté. Je vous ai écoutés de loin et j'aimerais bien participer à cette quête également. Mon aide vous serait des plus précieuses. » « Pourquoi voudrais-tu nous aider ? », lançais-je à ce jeune prétentieux. « Je suis moine et aider mon prochain fait partie de mon quotidien. » Mais bien sûr, pensais-je, et moi je voue ma vie à cueillir des fleurs dans les prés. « Quoi qu'il arrive, on sera bien plus efficace pour trouver ce labyrinthe et affronter les gobelins en restant ensemble. Ces cafards ne traînent jamais seuls », dis-je en vérifiant que mon épée était bien attachée dans mon dos et en reprenant la route d'un pas décidé. « Ne t'énerve pas ! », me lança un des deux Tarutarus en m'emboîtant le pas. « J'suis pas énervé, mais je pourrais te taper. Alors on y va et personne ne l'ouvre », dis-je en accélérant ma course.



Suivant le combat d'assez loin, les mages se mettent hors d'atteinte pour éviter tout danger. C'est sans compter les créatures qui rôdent dans le secteur.

TRAÎTRE UN JOUR, TRAÎTRE TOUJOURS !

Après ce qu'il me sembla être de longues heures de marche dans un environnement toujours aussi rocailleux et désertique, le moine prit la tête de l'expédition en nous traînant vers l'est. Nous laissions derrière nous une multitude de cadavres de gobelins et de carcasses de créatures en tout genre. Le moine jurait à qui voulait l'entendre que le lieu recherché de tous n'était plus qu'à quelques pas. Les deux Tarutarus étaient, eux aussi, las d'entendre toujours le même refrain. C'est

Voilà la plus grande magicienne de tout Vana'diel. Oui, bon, O.K., par la puissance hein, pas par la stature.



Ce satané Carrion Crow fait le fier dans les airs pendant que nous nous approchons de lui.



Il n'est pas bon de goûter aux griffes acérées de ce maudit volatile.



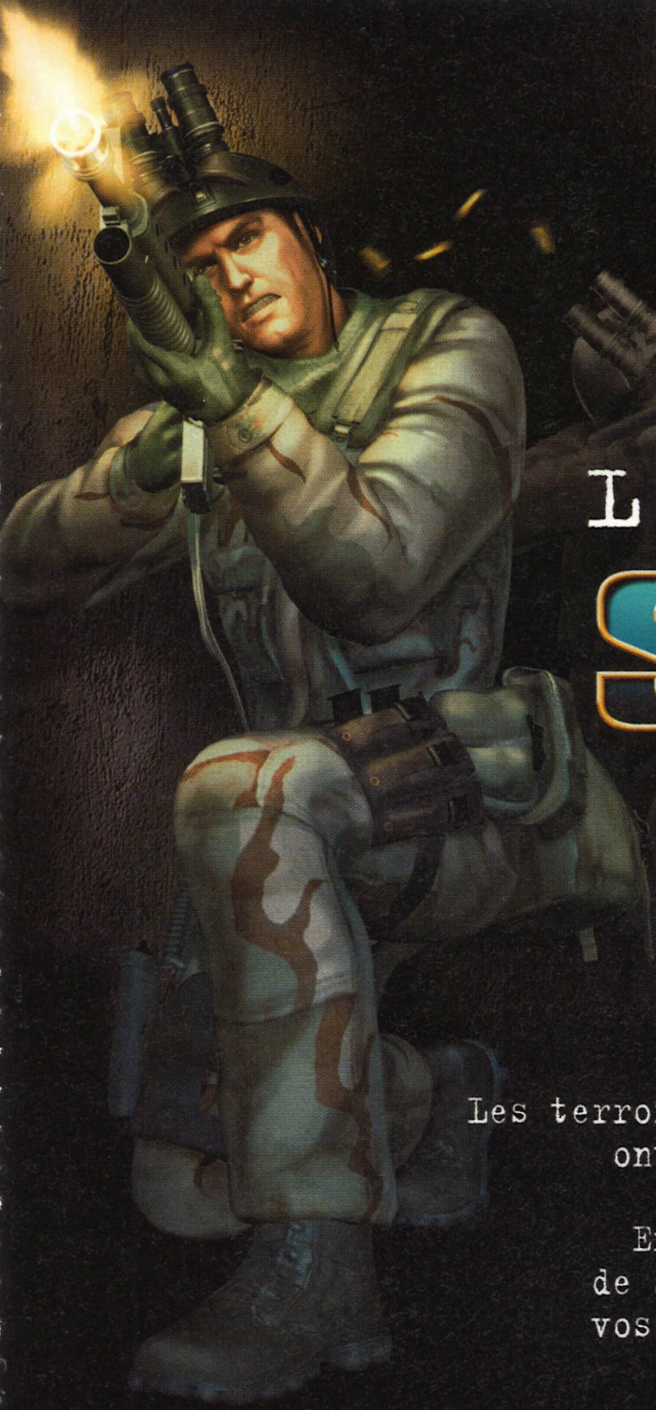








alors que j'aperçus une sorte d'oiseau presque identique à ceux qui sillonnent la région de Sarutabaruta. Une pierre suffit généralement à effrayer ces volatiles mais celui-ci semblait différent, plus grand, plus agressif. Le moine, excité par la facilité des combats précédents, fonça sur la créature. Les dés étaient jetés et mon épée à deux mains dégainée.
Je commençais par attaquer l'oiseau avec de puissants coups d'estoc. Mais quelque chose semblait ne pas tourner rond. Le piaf encaissait mes frappes avec une facilité déconcertante tout en m'assénant de mortels coups de griffes. Les deux mages n'attendirent pas mon signal pour utiliser leur talent. Une gerbe de flammes vint entourer la créature qui poussa un croassement à glacer le sang. Du coin de l'œil je vis le jeune mage se concentrer et soudain une étrange sensation de bien être s'écoula dans mes veines. Mes blessures disparurent et mes bras puissants manièrent l'épée comme jamais. Malheureusement, même en mettant tout mon poids dans des coups verticaux capables de fendre un chocobo en deux, notre adversaire à plumes ne semblait pas faiblir. Rien n'y faisait, malgré l'entaille que ma lame avait causée à la bête, cette dernière était toujours en état de se battre. Les mages s'affaiblissaient de plus en plus, mais tentaient le tout pour le tout en puisant au plus profond d'eux les ressources nécessaires pour lancer leurs derniers sorts. Un genou à terre, je tentais de rester conscient malgré les coups de griffes de l'oiseau. La situation était limpide, nous n'avions aucune chance de remporter ce combat sans aide. Tombant face contre terre, je voyais ce satané moine imprudent s'enfuir à toutes jambes.
Il était déjà loin quand je trouvais la force de marmonner : « Ce salaud nous a abandonnés comme des chiens », avant de sombrer définitivement dans le coma. À mon réveil dans le village le plus proche, je m'aperçus que la violence des chocs reçus m'avait affaibli plus que ce que je pensais. Il me faudrait des heures, voire des jours, pour retrouver toutes mes facultés. Ce que je n'oublierais pas en revanche, c'est de tailler en pièces ce moine à la première occasion. Je hais les lâches.



L'AVENTURE CONTINUE !



Les terroristes internationaux
ont visé les Etats-Unis
et ses alliés.
En tant que commandant
de section d'élite SEAL,
vos ordres sont clairs :
défendre la liberté
à travers le monde.





NOUVEAU CASQUE !

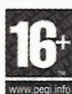
JOUEZ ET GAGNEZ SUR
www.playstation.fr
1 Console PlayStation®2
+ 1 adaptateur réseau
+ 1 pack eXtense Wi-Fi Wanadoo



PlayStation Net

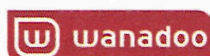
L'AVENTURE CONTINUE ÉGALEMENT EN RÉSEAU

- 16 JOUEURS GRÂCE À UNE CONNEXION HAUT DÉBIT
- COMMUNIQUE AVEC TON ÉQUIPE EN MODE RÉSEAU GRÂCE AU CASQUE
- 3 MODES DE JEU DANS 12 CARTES EN RÉSEAU





PlayStation®2



Partenaire Internet

Pour jouer en réseau, PlayStation recommande le pack eXtense Wi-Fi de Wanadoo.





PAR C_WIZ

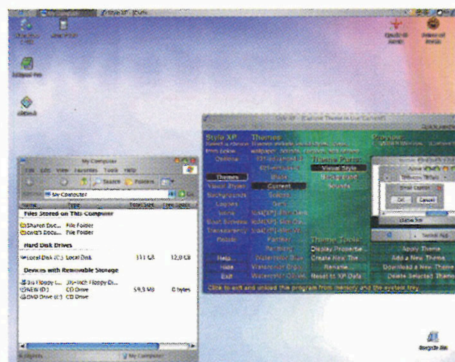
DES UTILITAIRES À LA MODE

Huit heures du mat, je finis tout juste ma rubrique et il faut encore écrire l'accroche. Dur. Bon, trouver une idée. Vous parler de ma passion sans bornes pour SSX3, non, déjà fait. Des vannes sur la loutre. Oui mais non, c'est un peu éculé, je sais. En fait, à quoi bon écrire une accroche, la sélection du mois est tellement puissante qu'elle se vend toute seule. Si si, vous allez voir.

StyleXP

Lors du développement de Windows XP, Microsoft avait annoncé qu'ils intégreraient une technologie de skins propriétaires. Résultat visible : l'interface par défaut d'un beau bleu acidulé, que l'on a amoureusement baptisée « Fisher Price » chez Joy. À l'époque, les développeurs de WindowBlinds (Stardock) avaient serré les dents, car ils espéraient que leur technologie serait adoptée par Microsoft. Résultat, WindowBlinds 4.2 est toujours aussi lent, et voir des fenêtres qui rament lorsqu'on les déplace sur un processeur à 3,2 GHz, ça a un petit côté lassant. Vous allez dire que forcément, si j'aborde le sujet, c'est que j'ai une solution à vous proposer. C'est pas faux et elle s'appelle StyleXP 2.0. Ce petit bout de soft permet d'étendre les possibilités de Windows tout en gardant sa rapidité. Le logiciel est capable de skinner toutes les applications, y compris IE et la barre des tâches. La version 2 est particulièrement complète, car en sus des skins pour les fenêtres, on trouve la gestion des fonds d'écran, des écrans de login et aussi de boot. Un gestionnaire d'icones est également au rendez-vous, compatible avec les packs disponibles sur les divers sites web dévolus à la customisation. Chez Stardock, c'est autant d'applications différentes qu'il faut acheter pour le même résultat...

- VERSION : 2.0
- ÉDITEUR : TGTsoft
- LICENCE : Shareware
- URL : www.tgtsoft.com



Certains vont encore dire que je fais de la pub déguisée pour iTunes...

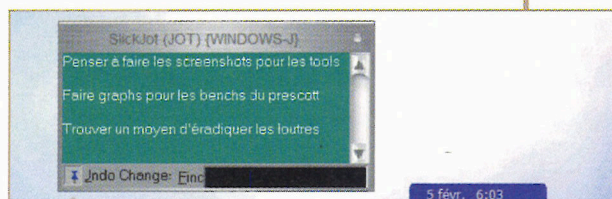


Le gestionnaire de papiers peints permet d'effectuer des rotations automatiques.

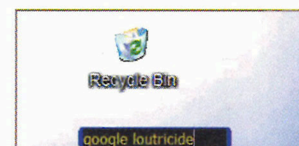
SlickRun

Le concept original du mois : les raccourcis clavier. Oui, je sais, ce n'est pas très nouveau, il y en a dans tous les logiciels. Mais là, l'idée est différente, on parle de raccourcis clavier pour lancer les tâches. J'en vois déjà dans le fond qui se demandent l'intérêt de la chose par rapport à une ligne de commande. Vous allez voir, c'est très simple. SlickRun utilise un système de mots-clés pour définir des actions à réaliser. En tapant google suivi du nom de votre recherche, il ouvre automatiquement le navigateur avec le résultat de la requête. Pratique. On peut même chaîner les actions à partir d'une simple commande. Un utilitaire qui ne conviendra pas à tout le monde, mais les habitués des lignes de commande apprécieront sa puissance.

- VERSION : 3.0.0.1
- ÉDITEUR : Bayden Systems
- LICENCE : Freeware
- URL : www.bayden.com/SlickRun

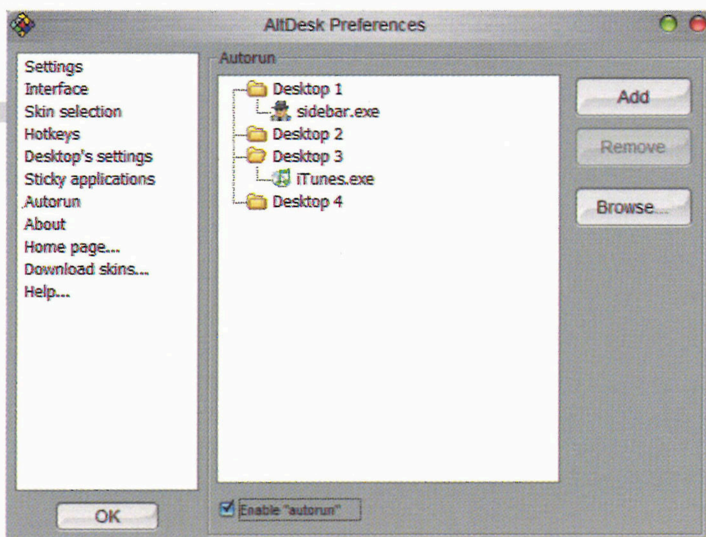


Un raccourci clavier est définissable pour appeler une mini-application de prises de notes.



Non, je ne suis pas monomaniaque...

Lors de son initialisation, AltDesk peut démarrer des tâches sur les différents écrans virtuels. Indispensable je vous dis !



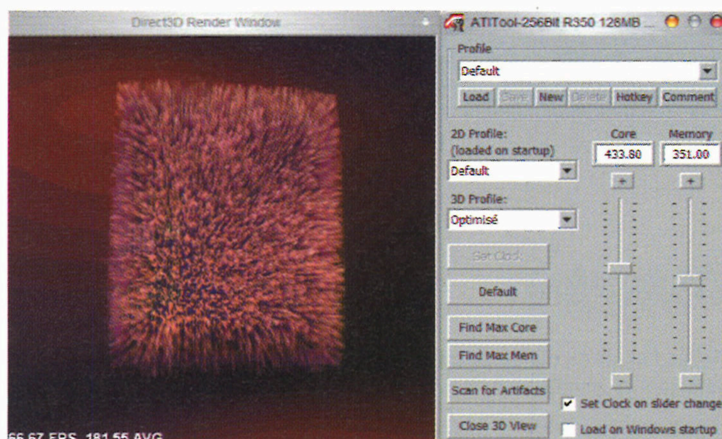
AltDesk

Les écrans virtuels, chez Joy, ça nous passionne. Peut-être parce que ça nous permet de travailler plus efficacement en étalant les applications sur plein d'écrans. Réflexion faite, ça nous permet surtout de glander dans le confort. Dans tous les cas, la quête pour l'application ultime d'écrans virtuels nous semblait une cause perdue. Au point que Control Center de Stardock restait le soft de référence, malgré ses vieux bugs et le fait qu'il ne soit plus mis à jour depuis ouate mille ans. Mais ça y est, on a enfin trouvé le saint Graal, et il s'appelle AltDesk. Un véritable petit bijou. On appréciera en particulier la manière dont il gère les applications : les fenêtres ouvertes sur un autre écran virtuel sont totalement cachées et n'apparaissent plus dans la barre des tâches. Ça paraît tout bête mais peu d'autres softs faisaient ça. Et ça évite de perdre des fenêtres en route, les utilisateurs de Photoshop savent de quoi je parle. Forcément, l'insatisfait de service (je ne vise aucun rédac'chef en particulier) prétend que ça serait encore mieux avec des miniatures des fenêtres à la place des icones, dans le genre de ce que l'on a souvent en standard sous Linux. Pour les gens normaux (ndCaf : il me cherche lui non ?), le simple fait que cela gère le bi-écran, qu'il soit skinnable, que les applications « toujours visibles » soient présentes sur tous les écrans virtuels (juste indispensable) et que l'on puisse rapatrier individuellement une application perdue suffira amplement à en faire l'outil d'écran virtuel ultime. Seul défaut, les applications minimisées ont tendance à se rouvrir quand on revient sur leur écran virtuel. Alors certes il n'est pas gratuit, mais pour 15 dollars, on remerciera l'auteur de son colossal travail.

- VERSION : 1.5.5
- ÉDITEUR : AstonShell
- LICENCE : Shareware
- URL : www.astonshell.com



Un icone représente chacune des applications lancées sur chaque bureau virtuel.

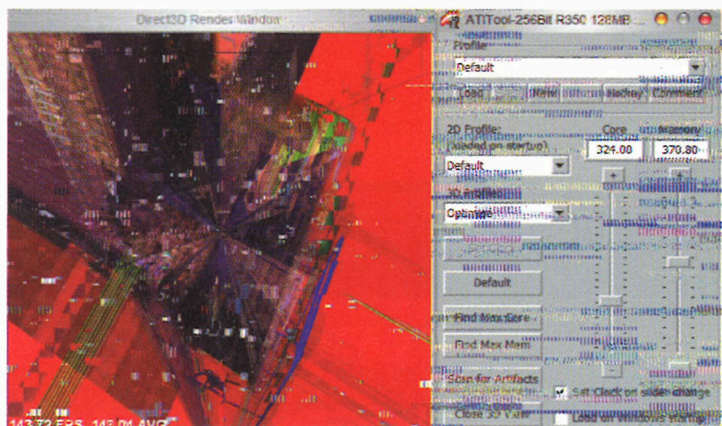


Jusque-là, tout va bien...

ATITool

- VERSION : 0.0.16
- ÉDITEUR : W1zzard
- LICENCE : Freeware
- URL : http://atitool.ocfaq.com/

Les utilitaires qui permettent d'overclocker les cartes graphiques sont nombreux, au point qu'on peut se demander pourquoi j'en évoque un dans ces colonnes. Celui-ci est particulier puisqu'il permettra aux possesseurs d'ATI de déterminer automatiquement les valeurs maximales admises par leurs cartes. Pour comprendre comment il marche, il faut rappeler ce qui se passe lorsque l'on overclocke trop une carte graphique. Contrairement à un processeur, on n'obtient pas de plantage, mais un affichage corrompu, avec la présence d'artefacts à l'écran. Généralement, on met en place un overclocking puis l'on lance une application 3D bien gourmande pour vérifier le résultat. ATITool cumule les deux opérations : le logiciel affiche dans une fenêtre un rendu 3D qui permet de vérifier instantanément la stabilité. Deux modes d'utilisation sont disponibles, le logiciel peut au choix déterminer automatiquement les fréquences maximales pour les moins téméraires. Les plus courageux bougent manuellement les ascenseurs pour trouver à l'œil nu la fréquence la plus haute possible. Le logiciel n'en est encore qu'à ses balbutiements mais l'auteur a déjà fait un très bon travail. À suivre de très près.



Oops, un cran trop loin !

Des Utilitaires à la Mode

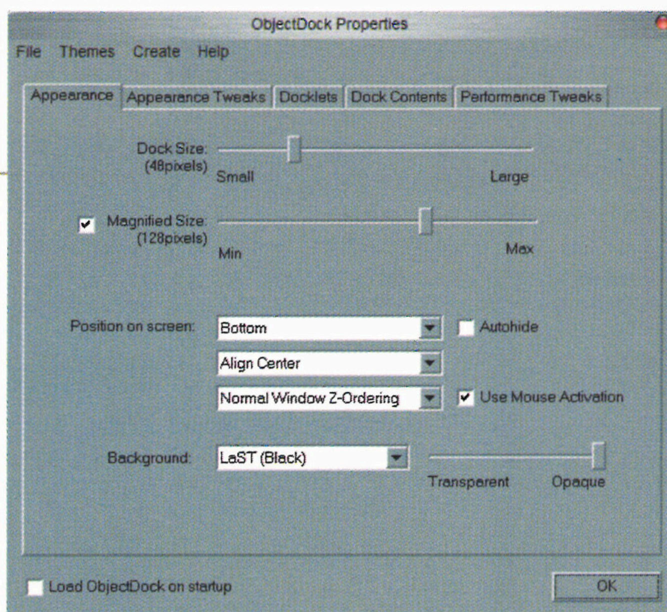
PAR C_WIZ

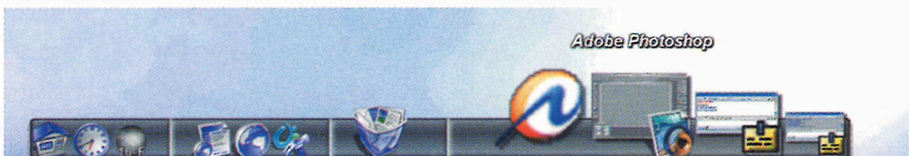
ObjectBar

Après l'arrêt du développement d'Y'Z Dock, la seule alternative viable et remise à jour était MobyDock. Stardock, entre autres auteur de WindowBlinds, prend le relais avec ObjectBar. Quelques petits plus sont intégrés, comme l'utilisation d'une miniature de la fenêtre dans la partie barre des tâches du dock lorsqu'elles sont minimisées. Pas mal, sauf que cela ne marche que si l'on clique sur l'icone du dock pour minimiser. Côté performances pas grand-chose à redire, les développeurs ont bien fait leur boulot. Notez que l'on trouve un système de docklets programmables pour rajouter des fonctionnalités avancées, comme obtenir la météo, l'heure ou certains paramètres systèmes. Un seul bémol à signaler : il perd les pédales lorsqu'on l'utilise conjointement avec AltDesk. Arrrrgh. Y'Z Dock, lui, fonctionne toujours aussi bien malgré son âge...

- **VERSION : 1.0**
- **ÉDITEUR : Stardock**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.stardock.com**

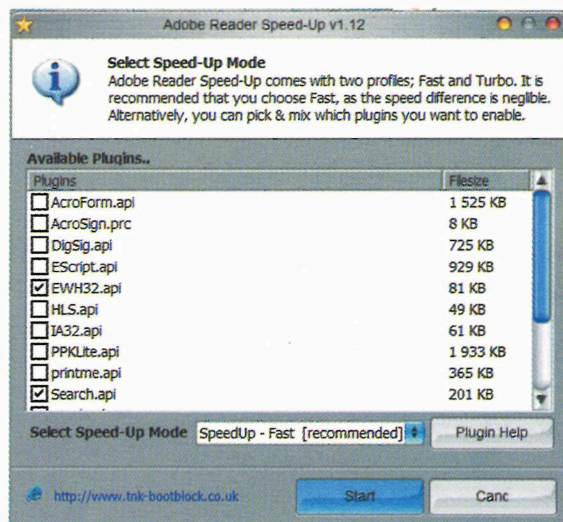
Les possibilités de configuration rappellent comme deux gouttes d'eau celles d'Y'Z Dock.





Les miniatures des fenêtres sont très réussies, avec l'icône en incrustation.

Adobe Reader Speed-Up



Le profil optimisé est sélectionné par défaut, diabolique.

J'ai gardé le meilleur pour la fin : le truc indispensable du mois. Tous ceux qui ont installé Acrobat Reader 6 auront remarqué ses temps de chargement désespérément longs. Des temps qui s'allongent encore plus lorsque l'on ouvre un document PDF dans son navigateur. Et les temps de fermeture ne valent guère mieux. La raison ? Une tonne de plugins tous plus inutiles les uns que les autres qui sont chargés lors du démarrage du logiciel. Adobe Reader Speed-Up porte bien son nom puisqu'en deux clics, il permet de supprimer tous les boulets inutiles. Et visiblement y a du monde. Le résultat ? Un chargement et une fermeture quasi instantanée qui rappelle la vélocité du Notepad. Si vous bossez un tant soit peu avec des .pdf, vous allez bénir votre nouvel ami Joseph.

- **VERSION : 1.12**
- **ÉDITEUR : Joseph Cox**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.tnk-bootblock.co.uk/**

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0 RC1
Zoom Player Pro 3.3
WMP 9

Lecteurs audio :
Winamp 5.01
WMP 9
iTunes 4.2.0.72

Mailreaders :
Outlook 2003
Eudora 6.02
Mozilla Thunderbird 0.4

NewsReader :
40tude Dialog 2.0.10.1
Gravity 2.5
Xnews 6.08

Pagers Internet :
Trillian Pro 2.0
ICQ 2003b
MSN 6.2

Anti-lourds :
Spy Sweeper
Spy Bot Search and Destroy
SpamPal 1.52b2
POPFile 0.20.1

Downloaders :
FlashGet 1.40

Customisation :
Desktop Sidebar 1.04.59
StyleXP 2.0
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP
FileZilla
SmartFTP

Browsers Web :
Netcaptor 7.5.0
Mozilla Firebird 0.7
Crazy Browser 1.05

Browsers d'images :
ACDsee 6.02
Xnview 1.66

Tweakers :
X-Setup Pro 6.5b1
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5



internity

www.internity.fr

connectez-vous la vie



199€(2) TTC

1305,35 F

50€ * REMBOURSÉS

= 149€ TTC

977,38 F



La Carte

Sans engagement

Pour 1€ de + 1 jeu au choix



(2) Inclus 10€ de crédit de communication dont 30 Texto, soit 5,5€ de crédit de communication et 4,5€ de crédit Texto, valable un mois à partir du 1er appel émis ou reçu. Minutes métropolitaines hors N° spéciaux et certains services SFR calculées sur la base du tarif unique. Facturation à la seconde au-delà de la 1ère minute indivisible écoulée. Prix valables du 01/03 au 27/03/2004. * 50€ remboursés par Nokia. Offre valable jusqu'au 20/03/04. Voir conditions en magasin.



Forfait 1H

49€(1) TTC

190,22 F

internity vous offre 20€*

Motorola C350

Écran 4096 couleurs, téléchargement sonneries & jeux, GPRS, WAP, façades interchangeables, sonneries polyphoniques, modem intégré, vibreur. Autonomie de 200h en veille et 5h en communication.

Pour 1€ de +

La Console Nintendo Gamecube



Super Mario Sunshine — Super Smash Bros Melee — Metroid Prime

Prix du jeu

29,99 € TTC

196,72 F

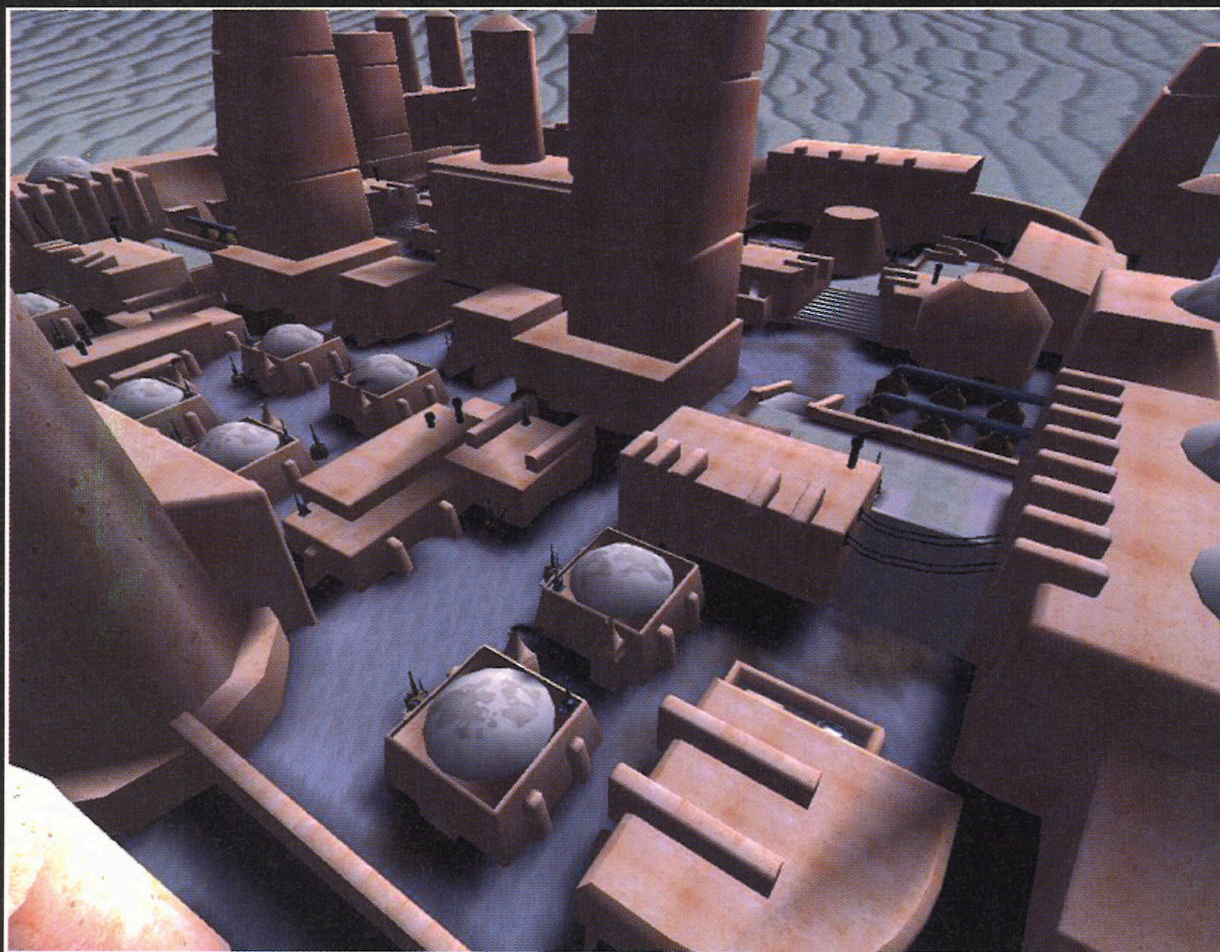


(1) Prix sous réserve d'une souscription d'un forfait SFR (Hors formule ABC à la seconde) pour une durée minimum d'engagement de 24 mois. Appels métropolitains vers les téléphones fixes et mobiles (hors N° spéciaux et certains services SFR) depuis la zone de couvertures du réseau GSM de SFR. Facturation à la seconde au-delà de la 1ère minute indivisible écoulée. Prix valables du 01/03 au 27/03/2004. *20€ offerts sous forme de bons d'achat Internity. Voir conditions en magasin.

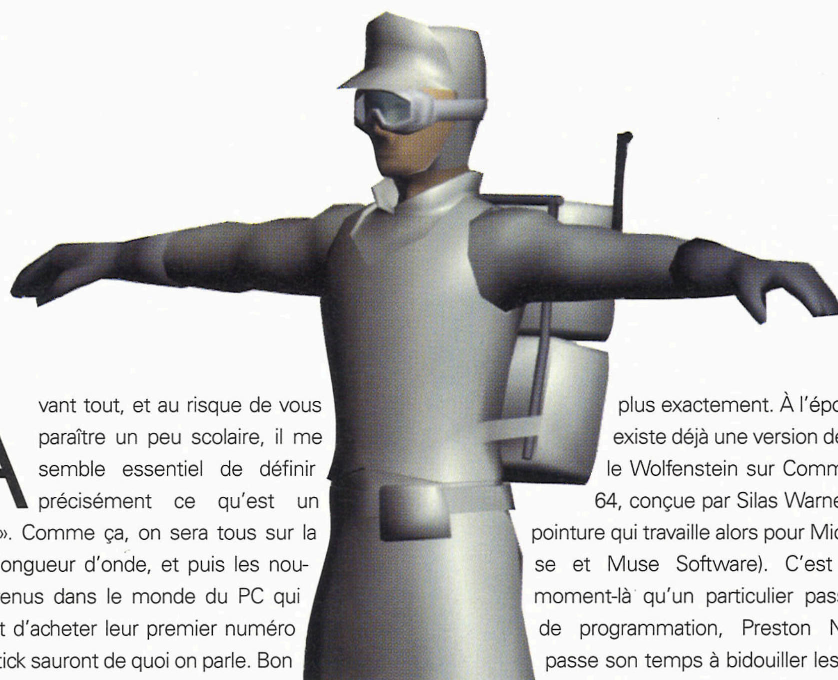
ARLES : C.C. Géant d'Arles Sud 13200 ARLES - Tél. 04 90 52 50 50 MARSEILLE : C.C. CARREFOUR Grand Littoral 13016 MARSEILLE - Tél. 04 96 16 90 90 ANGERS II : C.C. Anjou 49100 ANGERS - Tél. 02 41 24 80 80 CHOLET : C.C. Géant Parking 3 49300 CHOLET - Tél. 02 41 29 35 35 ANGLET : 44 bis, Rte de Bayonne 64600 ANGLET - Tél. 05 59 57 29 29 ANNEMASSE : C.C. Shopping Etrembière 74100 ANNEMASSE Tél. 04 50 43 25 25 ANNECY : 22, Rue Sommelier 74000 ANNECY Tél. 04 50 51 28 81 MONTIGNY : C.C. Carrefour 95370 MONTIGNY Les Cormeilles Tél. 01 34 50 30 40 TORCY C.C Régional BAY2 CC Carrefour ZAC des Coutures Collegiens 77615 MARNE LA VALLÉE - Tél. 01 60 17 89 08 VALENCE II : C.C. Géant - Valence II 26000 VALENCE - Tél. 04 75 78 54 20 CHERBOURG : 9, rue du commerce 50100 CHERBOURG - Tél. 02 33 10 10 20 C.C. CARREFOUR - quai de l'entrepôt 50100 CHERBOURG LIMOGES : C.C. Carrefour Boisseuil 87220 BOISSEUIL - Tél. 05 55 31 87 97 ST BRIEUC : C.C. Géant 22000 ST BRIEUC - Tél. 02 96 75 60 60 BOURG EN BRESSE : C.C. Carrefour Av. du Général de Gaulle 01000 BOURG EN BRESSE - Tél. 04 74 50 65 06 QUIMPER : C.C. Géant 29000 QUIMPER - Tél. 02 98 10 28 00 BREST : C.C. Coat Ar Gueven 29200 BREST - Tél. 02 98 33 84 44BRIVE : C.C. Carrefour - Z.I. du Teinchurier 19100 BRIVE LA GAILLARDE Tél. 05 55 23 72 92 DIJON : CC. Géant 21300 DIJON CHENOVE Tél. 03 80 54 35 35 COMBOIRE : C.C. Leclerc - Espace Comboire 38130 ECHIROLLES - Tél. 04 76 33 34 81 SAINT EGREVE : Galerie Marchande Carrefour 38120 SAINT EGREVE - Tél. 04 38 02 17 67 BESANÇON : C.C. Chateaufarine 25000 BESANÇON - Tél. 03 81 52 55 55 LE HAVRE : ZAC Campdolent Cantipou - C.C. La Porte Océane 76700 GONFREVILLE L'ORCHER- Tél. 02 35 51 11 11 DIEPPE : C.C. Auchan 76200 DIEPPE - Tél. 02 32 14 52 52 ROUEN : 21, rue Ganterie 76000 ROUEN - Tél. 02 32 10 56 76 PETITE FORET : C.C. Auchan 59410 PETITE FORET - Tél. 03 27 28 31 31 DOUAI : Galerie du Dauphin - Rue de Paris 59500 DOUAI - Tél. 03 27 71 30 40 VILLENEUVE D'ASQ : C.C. Auchan 59650 VILLENEUVE D'ASQ - Tél. 03 28 76 16 20 CHAMBERY : C.C. CHAMNORD73000 CHAMBERY - Tél. 04 79 96 66 76 PERIGUEUX : C.C. Régional du Périgord 24750 TRELISSAC - Tél. 05 53 45 69 69 PERPIGNAN : 26, Cours Lazare Escarguel 66000 PERPIGNAN - Tél. 04 68 51 54 55 PERPIGNAN SUD : 990 av. d'Espagne 66000 PERPIGNAN - Tél. 04 68 68 50 90 PERPIGNAN CANET : C.C. CARREFOUR - Rte de Canet 66000 PERPIGNAN - Tél. 04 68 08 29 99 LONS LE SAUNIER : C.C. Géant 39000 LONS LE SAUNIER Tél. 03 84 43 45 45 ROANNE : 21, Rue Charles de Gaulle 42300 ROANNE - Tél. 04 77 68 20 20 ST. ETIENNE WILSON 13, Rue du Président Wilson 42000 SAINT ETIENNE - Tél. 04 77 46 84 60 RIORGES : 274 av. Gallieni - CC Portes de Riorges - 42253 RIORGES- Tél. 04 77 68 97 37 DRAGUIGNAN : Zone Ciale du Plan 83720 TRANS EN PROVENCE - Tél. 04 98 10 27 27 HYERES : C.C. CASINO CENTR'AZUR Chemin du rocher St Jean 83414 HYERES - Tél. 04 94 01 89 90ISLE ADAM : C.C. Carrefour 95290 ISLE ADAM Tél. 01 34 69 77 77 FLINS : 81 C.C. CARREFOUR 78410 FLINS SUR SEINETél. 01 39 29 74 74 CAEN MONDEVILLE : C.C. Regional Mondeville 2RN13 - 14124 MONDEVILLE CEDEX Tél. 02 31 35 02 02MONTPELLIER : ZAC du Fenouillet 34470 PEROLS Tél. 04 99 13 61 61 LAVAL : C.C. Régional La Mayenne 46, av. Mal de Lattre de Tassigny 53000 LAVAL Tél. 02 43 64 36 46 COMPIEGNE : 25, rue des trois barbeaux 60200 COMPIEGNE - Tél. 03 44 36 52 52 ABBEVILLE - C.C. Géant Avenue du Pdt Auriol 80100 ABBEVILLE - Tél. 03 22 20 16 96 ATHIS MONS : C.C. CARREFOUR 91200 ATHIS MONS- Tél. 01 60 48 70 74 MONTAUBAN : C.C. Albasud 82000 MONTAUBAN- Tél. 05 63 22 28 28 PESSAC : Internity - C.C. Géant 1 bis G. Eiffel - 33600 PESSAC- Tél. 05 57 89 66 76 CHALON : C.C. CARREFOUR Rue thomas Dumourey 71100 CHALON SUR SOANE Tél. 03 85 90 87 07 TOULOUSE GRAMONT : C.C. AUCHAN GRAMONT - Chemin de Gabardie 31000 Toulouse - Tél. 05 34 25 09 80 ROQUES : C.C. Leclerc 31120 ROQUES SUR GARONNE - Tél. 05 61 72 78 78 FENOUILLET : C.C. Géant Casino - ZI St Jory Triage RN20 31150 FENOUILLET - Tél. 05 62 75 84 84 ANGOULEME : C.C. Casino 16430 CHAMPNIER - Tél. 05 45 39 45 45 ISSY LES MOULINEAUX : C.C. Les Trois Moulins 3, Allée Ste Lucie - 92130 ISSY LES MOULINEAUX Tél. 01 41 46 17 17 NARBONNE : C.C Geant Casino 11100 NARBONNE - Tél. 04 68 41 95 95 LIEVIN : C.C. Carrefour Rue Lietard Marichelle 62800 LIEVIN - Tél. 03 21 45 86 86

LES MODS CHANGENT L'ADD-ON

Les mods se sont immiscés dans notre quotidien de joueurs, impossible de leur échapper. Je parie même que la plupart d'entre vous passent plus de temps sur les mods que les softs originaux. Toujours mieux réalisés, plus soignés et ambitieux, ils sont devenus de véritables jeux à part entière, dignes des meilleures productions actuelles. Retour sur un phénomène qui a chamboulé notre industrie.



PAR BLUTCH



Le mod Trooper pour UT 2003 est à un stade déjà bien avancé.

Avant tout, et au risque de vous paraître un peu scolaire, il me semble essentiel de définir précisément ce qu'est un « mod ». Comme ça, on sera tous sur la même longueur d'onde, et puis les nouveaux venus dans le monde du PC qui viennent d'acheter leur premier numéro de Joystick sauront de quoi on parle. Bon globalement, un mod est une modification apportée à un jeu vidéo (d'où le nom). Cela peut concerner son aspect graphique, son gameplay, son scénario ou ses modes de jeu, bref, tout ce qui touche de près ou de loin au soft original tel qu'il est vendu dans le commerce. De prime abord, cette définition paraît simpliste, mais les choses se compliquent lorsqu'on entre dans le détail.

ENTRONS DANS L'ARÈNE

En réalité, les mods se déclinent en plusieurs catégories. Pour aller à l'essentiel, nous dirons qu'il faut surtout distinguer les conversions totales des modifications ciblées. Comme leur nom l'indique, ces « retouches d'appoint » ne modifient pas le jeu en profondeur et apportent simplement de nouveaux éléments. Ces petites modifications, qui tiennent bien plus du patch officieux que du mod à proprement parler, sont d'ailleurs qualifiées de « Mutator » par la communauté d'UT2003 pour éviter toute confusion. Bien, c'est intéressant, mais pas autant qu'une conversion totale. Les vrais de vrais, les durs du code, eux, vont reprendre l'intégralité des éléments constitutifs d'un soft pour lui offrir une seconde jeunesse. Ils vont tout simplement le rhabiller pour lui donner l'apparence d'un nouveau jeu à part entière. C'est le cas, par exemple, avec Urban Terror pour Quake 3 ou l'inévitable Counter-Strike d'Half-Life. Voilà, il me semblait essentiel de revenir sur ces notions élémentaires avant d'entrer dans le vif du sujet. Maintenant, on va pouvoir passer aux choses sérieuses.

LE BIG BANG

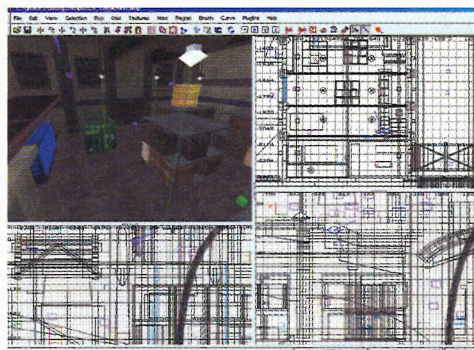
Il est assez difficile de déterminer avec précision à quel moment sont apparus les premiers mods. Toutefois, aussi loin que puisse remonter la Dolorean de la rédaction, nous avons retrouvé des traces de modding… dans les années quatre-vingt ! Oui, en 1985 plus exactement. À l'époque, il existe déjà une version de Castle Wolfenstein sur Commodore 64, conçue par Silas Warner (une pointure qui travaille alors pour Microprose et Muse Software). C'est à ce moment-là qu'un particulier passionné de programmation, Preston Nevins, passe son temps à bidouiller les tripes du soft comme un taré au risque d'y laisser sa cervelle, vu la complexité du système. À force, il réussit l'exploit de remplacer les sprites des nazis par des gentils petits schtroumpfs. Fier du résultat, il pousse alors le vice jusqu'à transformer les gargouillis ennemis par ceux des adorables petits lutins bleus et modifie au passage un grand nombre de bruitages. À la fin, il redessine carrément toute l'interface, compose des nouvelles musiques et tant qu'à faire, réécrit le scénario de bout en bout. D'autres tentatives semblables ont été ensuite effectuées sur Wolfenstein 3D en 1992, mais ça n'est que bien plus tard, avec l'arrivée de Doom et Doom 2, que cette pratique a commencé à se généraliser. Aujourd'hui, peu de gens le savent, mais une énooorme communauté de grands-malades-passionnés jusqu'à la moelle épinière ont développé des conversions totales pour Doom. On trouve ainsi une pléiade de mods tous plus ou moins conçus avec soin ; je vous laisse vous reporter à l'encadré « Zoom sur Doom », ça vaut le coup d'œil. En tout cas, je vous raconte pas la tête de John Carmack et de John Romero au moment où ils ont vu éclore tous ces petits jeux conçus à partir de leur Doom chéri. Et c'est là qu'ils ont commencé à mesurer l'étendue du phénomène.

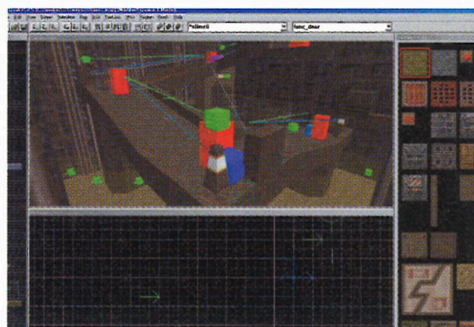
LE TOURNANT

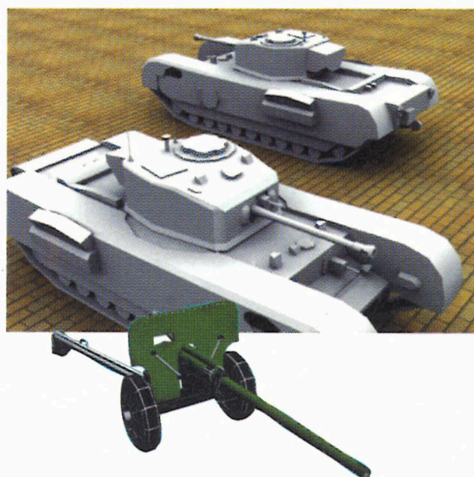
À la grande surprise des développeurs concurrents, nos stars du code accueillent tout ça avec un grand enthousiasme. À tel point qu'Id Software prend la décision de faciliter la tâche à tous les moddeurs en puissance. Oui, tac, comme ça. Du coup, ils se mettent à plancher sur toutes les façons possibles de donner accès aux différents paramètres de leurs jeux : images, banques son, routines en tout genre, mais à l'exception du cœur de leur moteur 3D. Non parce que faut pas déconner quand même, il faut pouvoir continuer à vendre ses technologies, hein. On a besoin de manger chez Id Software, surtout

MODS D'EMPLOI

La plupart du temps, les outils fournis avec les jeux suffisent à concevoir la majorité des éléments. WorldCraft, le TES Construction Set de Morrowind, l'éditeur de Max Payne avec son module dédié aux particules ou encore l'éditeur pour Flashpoint, tous sont très complets. Pour aller plus loin, il vaut mieux posséder un logiciel comme 3DSMax ou Maya pour la modélisation (que l'on peut se procurer avec UT 2003 en version limitée), Photoshop pour les textures et les skins, et n'importe quel Sound Forge pour les sons. Après, il faut intégrer tous les éléments ensemble et là, les méthodes varient en fonction des jeux. On peut toutefois utiliser un logiciel comme Milkshape, qui compacte et décompacte les fichiers dans un grand nombre de formats. Bien sûr, mieux vaut affecter une personne différente pour chaque étape, sous peine de passer les quatre prochaines années de sa vie à concevoir un petit mod de rien du tout.









Si vous croisez Bob l'éponge sur les serveurs d'Operation Flashpoint, ben heu, c'est moi.





On prend une map de Quake 3, on bricole deux trois trucs dans le fond et sur les côtés, et hop, c'est prêt ! Voilà une map pour Rocket Arena !

qu'un programmeur américain, ça consomme... Bien sûr, les autres développeurs de l'époque et l'ensemble de l'industrie du secteur des jeux vidéo attendent impatiemment de voir la boîte couler et disparaître à tout jamais avec leurs idées commercialement suicidaires. Mais ce qu'ils ignorent, c'est qu'à ce moment-là, Id a déjà pris pas mal d'avance en mesurant l'importance du pouvoir promotionnel d'un mod. Et toc.

L'ÈRE GLACIAIRE

Entre-temps, Duke Nukem 3D (développé par 3D Realms et sorti en mai 1996) tente de s'ouvrir timidement aux modifications extérieures : certaines constantes algorithmiques et quelques bouts de code d'I.A. sont mis à disposition dans des fichiers spécifiques, en vue de faciliter leur édition ultérieure. Mais rien de véritablement transcendant. En fait, il faut attendre l'arrivée du premier Quake, trois mois plus tard. C'est lui qui sonne l'avènement du mod sous sa forme actuelle. Id Software vient donc de faire le premier pas en intégrant le « QuakeC », une espèce de variante au langage C traditionnel. Ce concept permet aux programmeurs en herbe d'apporter des modifications qui peuvent ensuite être comprises et utilisées par le moteur du jeu. C'est aussi sur ce principe que seront bâtis les épisodes suivants, facilitant toujours davantage le travail des moddeurs. C'est alors que les premiers grands mods font leur apparition. Vous avez certainement entendu parler de Threewave, non ? Mais si, il s'agissait d'un des tout premiers CTF (Capture The Flag ou « Capturez le Drapeau » pour nos amis de l'Académie Française qui nous lisent régulièrement). Son créateur, Dave Kirsch, est très connu dans le milieu sous son pseudo de Zoid. Lors de la sortie du premier Quake, il se met à créer des maps frénétiquement qu'il combine avec le concept du CTF, principe qui sera ensuite repris en long, en large, en travers et en profondeur par tous les jeux, mods et add-on du monde entier. Apparemment, ça paye, puisqu'il sera embauché chez Id Software par la suite. Ouais, rien que ça. C'est également à la même époque qu'on voit l'apparition d'une version potable du fameux Team Fortress. C'est Robin Walker et John Cook, deux jeunes Australiens, qui en sont à l'origine. Depuis, les deux jeunes hommes ont disparu quelque part dans les bureaux de Valve Software et leurs familles sont sans nouvelles. Tout ce qu'on sait, c'est qu'ils ont participé au développement de TF classic pour Half-Life et aujourd'hui, personne n'est en mesure de dire s'ils pourront sortir un jour Team Fortress 2... L'année d'après, Quake 2 apporte à son tour son lot d'améliorations techniques, et on voit apparaître logiquement toutes les nouvelles versions des mods les plus connus du moment. Là nous sommes donc en 1997, soit très peu de temps avant la sortie d'Half-Life... et la déferlante de mods qui en ont découlé.



Desert Combat rencontre un énorme engouement au sein de la communauté de Battlefield 1942.

AUX ARMES !

Voici quelques exemples de modélisations des armes. Franchement, si j'avais pas mis une indication, vous auriez distingué la copie de l'originale ? Pfff, bande de gros menteurs.



le vrai



le faux



le vrai



le faux



le vrai



le faux



Battlefield Pirates, ça c'est de la conversion totale… La seule chose qui n'a pas été modifiée par rapport à Battlefield 1942, c'est la petite flèche caractéristique de la mini-map.

L' ART DE FOOT LA MERDE

Maillots, stades, ballons, chaussures, pubs, tout, vous aurez tout pour enterrer FIFA avec PES 3. Servez-vous : www.proevolutionline.com





Playstation 2 et Ford derrière, Siemens sur le maillot, c'est bon, tout y est.

BAH OUI, C'ÉTAIT QUE LE DÉBUT…

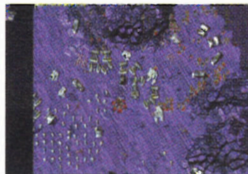
Décembre 1998 : Half-Life déboule dans les magasins, plus rien ne peut l'arrêter. Lorsque Quake 3 sort de l'usine en 1999, Counter-Strike continue même à prendre de l'ampleur et commence à envahir en masse les salles de jeux et les serveurs Internet du monde entier. Le Pentagone est désemparé, le Kremlin ne sait plus où donner de la tête. Bon, je ne m'étendrai pas sur 17 paragraphes pour vous expliquer le principe de CS, vous n'avez qu'à réinstaller Rogue Spear. Quoi qu'il en soit, devant l'ampleur grandissante du phénomène, tous les développeurs commencent à suivre le mouvement, à proposer des outils spécifiques et à concevoir des systèmes ouverts. Très vite, quasiment tous les jeux sont atteints par le raz-de-marée de la mod-mania. C'est comme pour les Pogs, mais en moins con.



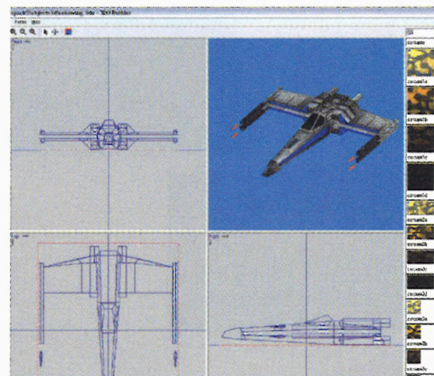
Kamel Ouali devrait en prendre de la graine.

UN JEDI NE MEURT JAMAIS

« Total Annihilation Star Wars » est un mod Star Wars pour Total Annihilation. Ben quoi, faut bien expliquer les choses telles qu'elles sont, non ? Malgré la disparition de Cavedog en 2000, les fans sont toujours mobilisés et sortent régulièrement de nouvelles unités.
www.planetannihilation.com/swta







LE MONOPOLE DU FPS

Depuis, le succès des mods dans le monde du FPS est écrasant. Half-Life, avec sa myriade de modifications en tout genre, domine largement l'ensemble de la production. Il serait impossible de tous les énumérer ici, mais on retiendra surtout quelques petites perles comme « They Hunger », un mod solo très bien foutu qui s'inspire de films d'horreur comme « La Nuit des Morts-vivants » de Georges A. Romero (rien à voir avec John, hein). Je passe sur Day of Defeat qui ne propose rien de particulièrement original, pour évoquer Natural Selection. Même si le concept n'est pas non plus extraordinaire (avec des marines contre des aliens), c'est un mod récent qui commence à connaître un beau succès. D'après ses créateurs, près de 25 000 joueurs



Même si son intérêt est discutable, le mod Kung-Fu pour Max Payne permet de se la jouer Neo sans restriction et de manière bien plus convaincante que dans, au hasard, Enter The Matrix. Ouaip, désolé m'sieur Atari.

Zoom sur Doom

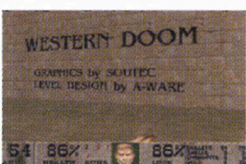
Malgré la lourdeur des manipulations, beaucoup de conversions totales pour Doom sont apparues à partir de 1994. On trouve toujours aujourd'hui des petites merveilles comme Aliens, Ghostbusters, Batman ou encore Hellraiser.





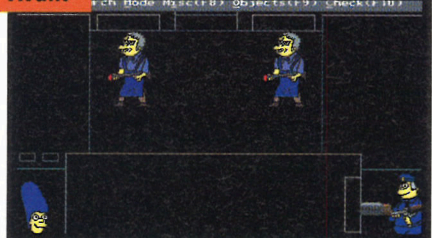




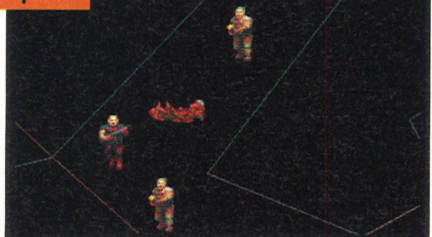




Avant



Après



se retrouveraient chaque soir sur cette modification. Autre exemple frappant du succès des mods pour les FPS : à en croire les Californiens de chez Gamespy, sur leurs 300 000 abonnés, presque la moitié d'entre eux se connecteraient régulièrement pour jouer aux conversions totales les plus populaires. En résumé, ça donne à peu près ça : Half-Life caracole en tête avec ses 50 000 joueurs rien qu'à lui tout seul – dont 80 % de Counter-Strike –, suivi de Battlefield 1942, notamment avec son Desert Combat, puis d'Unreal Tournament 2003 et ses Mutators au coude à coude avec Quake 3 – surtout grâce à Urban Terror en fait – laissant donc loin derrière les autres jeux comme Neverwinter Nights, avec moins de 5 000 joueurs en moyenne (et autant de mods différents). À titre de comparaison, les modifications, même partielles, pour les jeux de voitures sont devenues de véritables denrées rares. Grand Prix Legends a fait l'objet de retouches spontanées, notamment grâce au logiciel GPL Changer. Il s'agissait d'un programme conçu en Visual Basic par un passionné du jeu original et qui permettait de transformer l'interface, d'ajouter des sons, d'apporter diverses modifications sur les voitures, mais ça reste un cas isolé. Dernièrement, la communauté de PES 3 a édité tous les maillots, mis à jour les

Interview express de Bob Larkin, créateur du mod Hellraiser pour Doom 2



Bob Larkin est l'un des tous premiers créateurs de mods. Quand Doom, puis Doom 2, sortent sur le marché, cet Américain de 32 ans devient tellement accro qu'il décide de créer une conversion totale basée sur Hellraiser, le film d'horreur des années 80.

Joystick : Comment vous est venue l'idée de concevoir un mod, et pourquoi sur Hellraiser ?

Bob Larkin : J'étais un vrai fan du film et je rêvais de voir un jeu basé sur cet univers. Comme j'avais déjà aperçu des modifications de Doom, notamment avec les Simpsons, j'ai voulu aller plus loin en cherchant à tout transformer, petit à petit, avec les éléments d'Hellraiser. Et à la fin, ça a donné une véritable conversion totale.

Joystick : Ça n'a pas été trop dur de créer une telle modification à l'époque ?

Bob Larkin : Oh si alors ! Je me suis arraché les cheveux, j'en ai pleuré la nuit, c'était incroyablement compliqué. J'ai utilisé de vieilles versions d'éditeurs comme A 3-D Model Viewer, Dmgraph pour travailler les textures, et aussi Photoshop 2.5 pour le côté artistique. Les sons, eux, proviennent directement du film original.

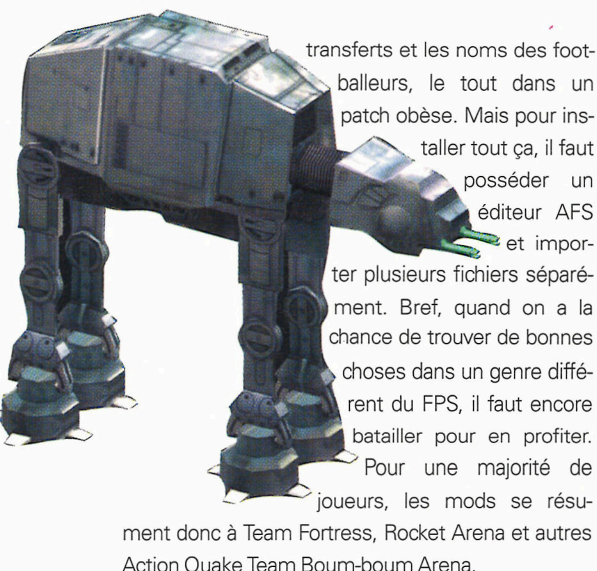
Joystick : Rétrospectivement, qu'avez-vous retiré de cette expérience ?

Bob Larkin : Aujourd'hui, j'ai 41 ans, et aussi incroyable que cela puisse vous paraître, je continue d'améliorer mon mod pour répondre à la demande de la communauté des fans de Doom... Honnêtement, je me demande si Counter-Strike tiendra aussi longtemps !









transferts et les noms des footballeurs, le tout dans un patch obèse. Mais pour installer tout ça, il faut posséder un éditeur AFS et importer plusieurs fichiers séparément. Bref, quand on a la chance de trouver de bonnes choses dans un genre différent du FPS, il faut encore batailler pour en profiter. Pour une majorité de joueurs, les mods se résument donc à Team Fortress, Rocket Arena et autres Action Quake Team Boum-boum Arena.

BEAUCOUP D'APPELÉS, PEU D'ÉLUS

Des mods comme ça, je pourrais vous en citer des milliers, voire des milliards, surtout si l'on prend en compte tous les projets qui n'ont jamais vu le jour. On se rappelle tous du fiasco d'HL Matrix ; une bande de lycéens qui avait réussi à modéliser trois personnages et quelques bouts de maps. Ils avaient annoncé en fanfare leur intention de développer une partie solo entièrement basée sur l'univers de Matrix, avec moult effets incroyables… Pendant un moment, on y a tellement cru qu'ils avaient même



Firearms, c'est un mod militaro-réalistico où l'on peut être parachuté au-dessus des niveaux. Il est apparu en 1998, et reste encore aujourd'hui très plébiscité par les joueurs.

obtenu une interview dans Joystick en 2000. Au final, pfffiouuu, ceux qui ne se sont pas disputés se sont tout simplement dégonflés. On les comprend vu le dernier film de la trilogie (j'en pleure encore). Malheureusement, des exemples comme celui-là, le monde des mods n'en manque pas. C'est bien simple, il suffit d'écumer le Net cinq minutes pour voir fleurir ici et là de nombreux projets ambitieux pour nos jeux préférés. Je crois qu'à peu près tout a été initié en la matière : des conversions footballistiques pour les FPS – comme International Online Soccer pour HL –, des courses de voitures pour Quake 3 (Quake Rally), des adaptations de films en veux-tu en voilà, des revival RPG adaptés aux moteurs de Morrowind ou de Neverwinter Nights (un projet est en cours pour recréer les Ultima), j'en passe et des meilleurs… Le gros problème, c'est que la plupart du temps, tous ces mods en préparation ne restent que d'éternels projets sur le Web qui deviennent ensuite des erreurs 404. Au mieux, on trouve une version 00.1 alpha buggée jusqu'à l'interface. Tenez, The Sherman Project, ça vous dit quelque chose ? Il s'agissait d'un mod HL qui était censé reproduire avec fidélité l'environnement de Rainbow Six. Ça avait fait grand bruit, à l'époque, en 1999. Du jour au lendemain, hop, à la trappe. Pourquoi ? On sait pas vraiment. Peut-être qu'ils se sont rendu compte du boulot que ça représentait vraiment et de l'intérêt limité de la chose…

GTA N'Y ÉCHAPPE PAS

La communauté de GTA n'arrête pas de se déchaîner. On trouve absolument n'importe quoi, et le pire côtoie le meilleur. Pour les gros délires, rendez-vous sur www.gta-fr.com





Une belle Golf R-32 pour Vice City, ça vous dit ? Même l'intérieur a été modélisé avec le plus grand soin.

L'ANPE DU JEU VIDÉO

Parfois, pour ceux qui arrivent au bout de leurs objectifs, les retombées peuvent être conséquentes. Ainsi, il n'est pas rare de voir des types qui étaient de simples moddeurs amateurs se retrouver aujourd'hui dans une boîte de développement. Attention hein, ça ne veut pas dire que c'est systématique, mais ça arrive. Je pense notamment à Zoid, déjà évoqué précédemment, et qui a travaillé chez Id Software pendant le développement de Quake 3. Maintenant, il bosse chez Retro Studios, une entreprise qui travaille en étroite collaboration avec Nintendo. Gooseman aussi a été embauché grâce à Counter-Strike, mais ça tout le monde le sait. Attendez bougez pas, j'ai un autre exemple : l'équipe de passionnés qui a conçu Quake 3 Fortress, l'adaptation de Team Fortress pour Quake 3. Oui, moi aussi je suis un peu perdu avec tous ces Fortress Machin Quake. Bon, et ben ces petits gars-là ont fini par fonder leur propre société, « Splash Damage ». Ils travaillent régulièrement avec Id Software et Activision, et c'est eux qui sont à l'origine d'Enemy Territory pour Return to Castle Wolfenstein. En ce moment, figurez-vous qu'ils sont même en train de nous préparer quelque chose pour Doom 3… Pas mal pour ce qui n'était à la base qu'une simple équipe de passionnés.

FORMATION CONTINUE

Avec l'explosion des mods, tous les professionnels du jeu vidéo ont commencé à mesurer à quel point ils pouvaient en tirer profit, comme Id Software l'avait fait cinq ou six ans avant eux. En réalité, l'intérêt est double. Premièrement, les mods constituent un moyen de recrutement simple et efficace. Les développeurs potentiels travaillent gratuitement chez eux dans leur coin, ils apprennent le métier sans qu'on ait besoin de sacrifier du temps, de l'argent ni de mobiliser du personnel pour les former, et quand ils font du bon boulot, on les contacte. Deuxièmement, lorsqu'un mod est vraiment très bon et qu'il réussit à acquérir une certaine notoriété, c'est tout bénéf' pour la société qui

DANS LE BID !

Bid For Power, c'était la conversion totale Dragon Ball Z pour Quake 3. Je dis « c'était » car vous n'y trouverez plus aucune allusion à DBZ, à cause des droits d'adaptation. Malgré tout, un jeune homme courageux modifie régulièrement Bid For Power pour lui rendre son aspect DBZ. Ça s'appelle un mod dans le mod.



vend le titre original. Les ventes d'Half-Life qui étaient déjà très conséquentes ont complètement explosé grâce à Counter-Strike, dépassant ainsi la barre des sept millions d'exemplaires vendus – dont plus de 200 000 rien que dans l'Hexagone. Les éditeurs ont donc bien compris qu'ils avaient tout intérêt à soutenir les communautés qui se mettent en place autour de leurs jeux. Par exemple, SWAT 3 continue de s'écouler en magasin depuis plus de quatre ans, en grande partie grâce à sa communauté très active et au soutien de son éditeur, qui met tout en œuvre pour maintenir artificiellement son soft en vie jusqu'à la sortie du prochain épisode. Sur le site officiel, on trouve encore tout le nécessaire à la création de mods : WorldCraft pour concevoir les niveaux, des plug-in 3DSMax pour la modélisation des persos, un éditeur de scénario, un utilitaire dédié à la création des sons et même une documentation qui vous donne clé en main la marche à suivre pour créer un mod ; et c'est à peu près pareil pour Homeworld 2 ou encore Impossible Creatures. Tout ça gratuitement, bien entendu.



Oh dis donc ! Elle est super grosse la tienne !



Parfois, on trouve des bons mods qui valent la peine d'être installés... et parfois, on trouve Quake Rally.



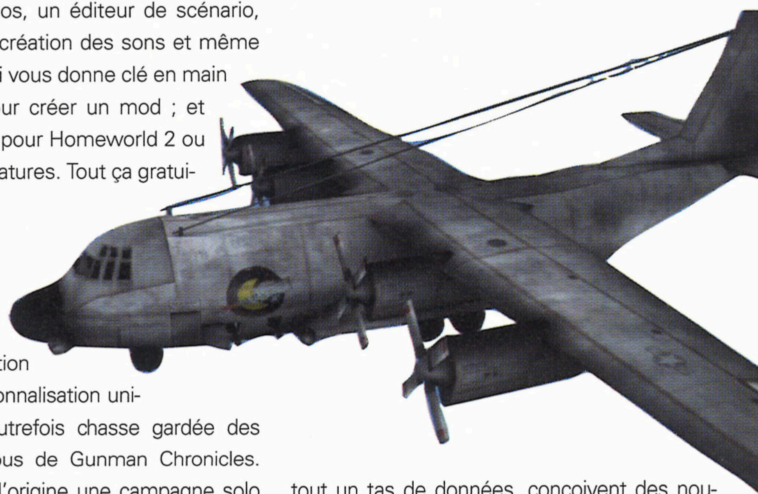
Ancestral Recall pour Diablo, une grosse tuerie avec des démons partout. Simple, voire simplet, mais ô combien jouissif. Bah, comme Diablo en fait.



Plus je regarde les screenshots de Counter-Strike, plus je me dis que ça a sacrément vieilli... enfin, je me disais déjà ça y'a quatre ans.

LA LOI DES BROUZOUFS

Autre phénomène concomitant à l'apparition des mods : la professionnalisation unilatérale du secteur, autrefois chasse gardée des amateurs. Rappelez-vous de Gunman Chronicles. Ce mod devait être à l'origine une campagne solo gratuite pour Half-Life. Mais c'était sans compter sur les hommes en costard de Sierra qui ont déboulé chez les pauvres types à l'origine du projet pour vendre tout ça à 55 euros TTC. Tactical Ops pour Unreal Tournament, qui était un peu le Urban Terror pour UT, s'est vite retrouvé dans les rayons à 20 euros. Remarquez, bon nombre de sociétés n'ont pas attendu Half-Life et compagnie pour développer un système économique viable sur la vague de la mod-mania. Dès les versions 5 et 6 de Microsoft Flight Simulator, des petites compagnies comme Aztech New Media ou Apollo Software modifient



tout un tas de données, conçoivent des nouveaux avions, des pistes inédites, et pouf magie-magie, voilà un mod qui devient un add-on payant à 25 euros l'unité. Je voudrais pas balancer, mais quand le Net n'était pas encore bien développé, des compagnies ont même eu le culot de proposer des compilations de maps créées par des amateurs pour les revendre sur des CD commerciaux, à la barbe des éditeurs. Virgin a même intenté un procès contre UK Gold, auteur de la compil' « Are You Ready and Alert » pour C&C. À l'inverse, certains moddeurs rencontrent des problèmes de licence et se mettent bien malgré eux

ÇA FLATTE LEGO

Lega Warz est un mod pour Operation Flashpoint qui remplace les personnages, véhicules, armes et compagnie par de véritables Lego. Pour la petite histoire, il parait que les frères Marek et Ondrej Spanel (chef de projet et programmeur principal chez Bohemia Interactive) se sont éclatés dessus comme des petits fous. Pour les nostalgiques de la petite enfance, c'est ici : www.legawarz.com





Gunman Chronicles : chronique d'un mod gratuit devenu un jeu payant.

Interview express de Stephen Toumi, coordinateur principal sur le mod Urban Terror pour Quake 3

Plus connu sous le pseudo d'Oswald, Stephen Toumi est le dernier membre de l'équipe originale d'Urban Terror pour Quake 3. À 34 ans, c'est lui qui dirige l'ensemble de la conception du projet et qui coordonne les différentes phases d'intégration des éléments conçus par le reste de l'équipe.

Joystick : Expliquez-nous comment Urban Terror a vu le jour.

Stephen Toumi : C'est Action Quake 2 et la série des Rainbow Six qui ont donné envie à John Moses de se lancer dans ce projet en 1999. En réalité, Urban Terror était déjà en développement avant même la sortie de Quake 3 Arena. Nous avons simplement pris le temps nécessaire pour obtenir une version correcte avant de la mettre à disposition de la communauté.





Joystick : Quelles ont été les retombées ? J'ai entendu dire que certains membres de l'équipe avaient eu des opportunités professionnelles, qu'en est-il ?

Stephen Toumi : C'est exact. Sur les 34 personnes qui ont contribué au développement d'Urban Terror, trois d'entre nous ont été embauchés par Raven, deux ont travaillé sur Gore de 4D Rulers et notre tout premier modélisateur est actuellement employé chez Bungie.

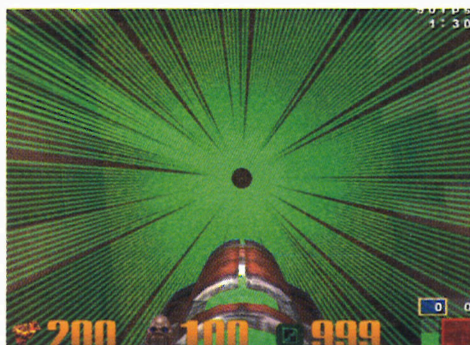
Joystick : Quel est l'avenir d'Urban Terror ?

Stephen Toumi : Id Software suit l'évolution du mod depuis 2000. Nous avons eu des discussions avec eux pour l'intégrer dans le Gold Pack de Quake, mais ça n'a pas été fait. En ce moment, nous sommes toujours en train d'étudier sous quelle forme nous pourrions éventuellement distribuer Urban Terror.

dans l'illégalité. C'était le cas avec Bid For Power, ce mod extraordinaire pour Quake 3 Arena qui mettait en scène les personnages de Dragon Ball Z. Pour éviter de débourser les droits d'adaptation liés à la série culte de Toriyama, (une licence comme celle-là peut facilement coûter jusqu'à un million d'euros) ils ont redessiné leurs modèles et enlevé toute allusion à DBZ. BadKarma, un des moddeurs les plus actifs de la communauté UT, s'est également attiré les foudres de Georges Lucas pour avoir osé concevoir des maps ouvertement basées sur l'univers de Star Wars. C'est avec ce genre de petits détails qu'on s'aperçoit à quel point les choses ont évolué depuis l'apparition des mods sur Doom et Wolfenstein. On ne fait plus ce qu'on veut, désormais, les professionnels sont entrés dans la partie.

NE TUEZ PAS LA POULE AUX ŒUFS D'OR !

Petit à petit, la tendance du début s'est inversée : alors qu'avant, les codeurs amateurs s'appropriaient les créations des développeurs, maintenant, c'est au tour du secteur professionnel de s'accaparer les mods. Au passage, d'autres compagnies ont également profité du déploiement des communautés pour se développer, à l'instar de Gamespy et son empire intergalactique de sites Web contrôlés traitant de tous les gros mods bien juteux. Le bon côté dans tout ça, c'est le soutien de plus en plus présent de la part des éditeurs/développeurs. UT2004 intégrera dans son interface un tableau comparable à celui de la section multijoueur, qui nous permettra de récupérer des mods bien plus facilement qu'en traînant pendant des heures sur Google. Novalogic vient lui aussi d'ouvrir Novaxchange, une base de données qui a pour but de faciliter le rassemblement des communautés autour de ses titres. Bref, les mods, qui n'étaient au départ qu'une simple activité pour passionnés sont désormais solidement ancrés dans le noyau du système économique de notre industrie. Maintenant, il ne reste plus qu'à prier pour qu'ils restent gratuits et ne deviennent pas tous des add-on payants… Et là, j'ai comme l'impression qu'il va falloir prier fort, mes frères. Très fort.



Maintenant j'en suis sûr : tout a été inventé en matière de modification des armes. Ça, c'est le méga rayon ultra-gamma à la goosberry.

Vous trouverez régulièrement les meilleurs mods sur les CD et DVD de Joystick. Vous n'aurez que la crème de la crème, comptez sur Tbf pour faire le tri.

Remerciements

Merci à Cervo, SgtPerry, JudgeHype, JP Caissy, Vladimir Chahbazian, Adrien, Prisca, Bruno et Rémy Lenormand, ainsi qu'à Jean-Pierre Ropiot pour leur aide précieuse.

Des mods à la carte

Avec Operation Flashpoint, on peut télécharger séparément les modifications partielles qui nous intéressent et tout s'assemble sans problème. Ici, j'ai pris une map désertique, des véhicules couleur sable et des persos avec une tenue appropriée. Hop, et une conversion totale d'Operation Flashpoint sauce « Guerre du Golfe », une ! La caverne aux merveilles se trouve là : http://ofp.info





Quoi de Neuf

par Caféine



La version 1.1 du WRT54G-FR.

Linksys WRT54G-FR

Depuis le numéro 146 et mon dossier sur les routeurs Wi-Fi, de l'eau a coulé sous les ponts. Le standard 802.11b, et ses 11 Mbps, devient la base, remplacé petit à petit par le 802.11g bien plus performant (54 Mbps). Linksys, un des plus gros constructeurs de matériel réseau pour particuliers et petites entreprises, s'est même fait manger par Cisco, le plus gros poisson du marché des produits réseau. Du coup, la marque est devenue une branche de Cisco Systems, qui fabrique surtout du matériel « lourd ». Eux, ils fournissent des produits pour les entreprises, mais aussi des trucs bien plus pointus pour vos fournisseurs d'accès. Bref, c'est ce qu'on appelle un « beau mariage »...

Le WRT54G-FR est le premier routeur Wireless de Linksys que je reçois avec l'écusson Cisco sur la bête. Pour la petite histoire, c'est le deuxième modèle que j'obtiens pour test et cette version 1.1 est physiquement encore plus dépouillée que le premier modèle (voir photos). Depuis sa version 802.11b, Linksys prend un malin plaisir à faire le ménage dans les LED inutiles, sûrement histoire de réduire les coûts. Du reste, ça fonctionne puisque ce produit se trouve à environ 100 euros TTC très facilement. Pour les retardataires, je rappelle que le rôle de la bête est de partager une connexion Internet entre les différents PC (ou Mac) de votre réseau local. Pour ça, il faut que votre modem ADSL ou câble soit de type Ethernet, et pas un de ces trucs USB tout laid qui sature à la première occasion. Le modem se branche sur une prise Ethernet dédiée du routeur, et il reste



Le WRT54G 1.0 disposait de plus de LED pas forcément utiles.

4 prises Ethernet 10/100 pour vos PC reliés par câble. Le WRT54G fait alors office de routeur/switch classique. Sa partie Wi-Fi permet de transférer des données en Wireless vers un ordinateur portable équipé d'une carte adéquate ou d'une console avec un module de réception (voir page suivante). Là, je vois votre sourcil droit se relever avec interrogation : « À quelle vitesse mon bon monsieur ? ». Oubliez les taux asthmatiques des précédentes versions qui se traînaient à 400 Ko/s le vent dans le dos et en descente. Le 802.11g permet d'atteindre les 1,8 Mo/s, et sans forcer. À 20 m de distance, avec des murs et un paquet d'interférences sur la trajectoire (TV, etc.), j'ai réussi à garder un taux constant de 1 650 Ko/s, ce qui est tout à fait satisfaisant. Tous ces chiffres sont avec cryptage 64 bits des données. Vous n'avez pas envie que votre voisin vienne fouiner dans vos dossiers non ? C'est un des gros avantages des produits Linksys : un système de configuration Web clair et efficace, qui permet de mettre en place un cryptage de base en quelques clics de souris et de tout paramétrer très facilement. De plus, les firmwares des différents produits sont mis à jour régulièrement pour traquer les bugs. Détail qui sauve la vie, ils existent sous la forme de fichier exe qui vont forcer la mise à jour du routeur. C'est juste indispensable si comme moi vous vous tapez une panne de courant en pleine update... Le seul reproche que l'on pourrait faire à ce routeur est valable pour tous ses petits concurrents : seulement 10 entrées sont disponibles pour le routage des paquets selon leurs ports. Ce système, qui permet de diriger les informations sur le bon PC, est indispensable pour que certaines applications fonctionnent correctement. Et à l'époque des réseaux P2P et des jeux en réseaux, 10 entrées, c'est un peu juste...

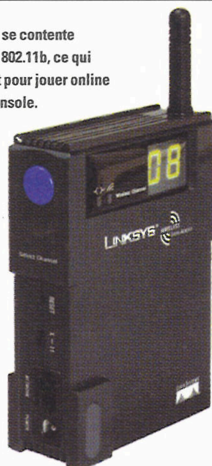
FABRICANT : LINKSYS
SITE WEB : **WWW.LINKSYS.COM**
PRIX : ENVIRON 110 EUROS TTC

Ça a l'air compliqué comme ça, mais vous n'avez rien à faire dans ce menu, sauf cas très spéciaux.



Linksys WGA54G-FR et WGA11B-FR

Quitte à vous parler de Wireless, autant aborder les petits modules de réception sans qui les antennes Wi-Fi de votre routeur ne serviraient que de décoration. Les deux modules présentés ici visent spécifiquement le marché du jeu. Conscient que peu de gens supportent les câbles qui se


Le WGA11B se contente du standard 802.11b, ce qui est suffisant pour jouer online avec une console.

baladent au milieu du salon, Linksys destine ces deux boîtiers à une liaison console/réseau local, pour pouvoir joueur en réseau facilement. Avantage pour les nantis, avec deux consoles et deux boîtiers, il est même possible de jouer en réseaux directement entre deux Xbox par exemple. Il suffit de régler la même fréquence et hop ! Le WGA11B est même très orienté vers cette fonction : un gros écran LCD affiche le canal et on peut le changer par pression sur le gros bouton. Son débit, plus faible que celui du modèle haut de gamme WGA54G, suffit largement pour le Xbox Live, y compris pour avoir une communication audio parfaite. L'Adaptateur pour console de jeux WGA54G-FR (c'est son nom complet) est, quant à lui, plutôt destiné à une utilisation plus évoluée. Sa vitesse de transfert permet de l'utiliser avec un PC faisant office de mediabox. Grâce à lui, il sera possible de lire en streaming un DivX sans aucun problème. Petit souci, ces babioles coûtent presque plus cher que le routeur lui-même…

FABRICANT : LINKSYS
SITE WEB : **WWW.LINKSYS.COM**
PRIX : ENVIRON 90 EUROS TTC (WGA11B) ET 120 EUROS TTC (WGA54G)


Plus musclé, le WGA54G sera parfait pour une mediabox.

Linksys RV082



Oui, c'est un Quoi de Neuf ? très Linksys ce mois-ci, j'avoue. On finit par un routeur pas du tout Wireless et très pro : le RV082. Je vous en parle car il dispose d'une fonction très utile pour les accrocs au Net et les petites entreprises : une double connexion Internet. Ça lui permet d'être raccordé simultanément à deux fournisseurs d'accès et de cumuler les deux bandes passantes. Avec deux Freebox en zone dégroupée sur l'engin, ça nous donne du 1 200 Ko/s avec le vent dans le dos. Miam. Équipé de 8 ports 10/100 Mbps, il est aussi pourvu de fonction VPN ce qui permet de se connecter à distance sur le réseau de l'entreprise de manière sécurisée. O.K., c'est pas pour monsieur tout le monde (surtout vu le prix), mais la bête est parfaitement adaptée aux petites structures, qui en plus auront droit à un firewall directement implémenté dans la bestiole.

FABRICANT : LINKSYS
SITE WEB : **WWW.LINKSYS.COM**
PRIX : ENVIRON 500 EUROS TTC

Open Labs OpenSynth Neko 64

Ho wow. Ça y est, le rêve de Faskil est réalisé. Ce monstre est en fait un hybride de synthétiseur et de PC pour fondus de musique. Dans sa version pour riche héritier, l'OpenSynth Neko 64 est équipé de deux Opteron 2 GHz d'AMD, de 512 Mo de RAM (8 Go max), d'un clavier lesté de 76 touches et peut accueillir 5 carte PCI. On trouve de tout dedans : disque dur, CDRW, prises FireWire et Ethernet, etc. Le tout est piloté par Windows XP, recouvert d'une interface spéciale conçue par Open Labs. Visitez leur site pour plus d'infos sur ce produit de malade. Ça se confirme, ils sont fous ces Texans.

FABRICANT : OPEN LABS
SITE WEB : **WWW.OPENLABS.COM**
PRIX : DE 5 000 à 8 500 DOLLARS SELON LES VERSIONS



Adoptez une brique chauffante

Afin de pallier les problèmes de chaleur et de bruit dégagés par ses mini-PC, Shuttle a décidé d'innover en proposant sur son dernier modèle une alimentation externe. Équipé d'un chipset Radeon 9100 IGP, ce barebone pour Pentium 4 a été poétiquement baptisé ST62K ZEN. Supprimer l'alim permet de diminuer le nombre de ventilateurs, si bien que l'on n'en trouve plus qu'un dans le boîtier. Côté puissance, c'est assez léger puisque l'on n'obtient que 180 Watts. Conséquence, pas de port AGP. Toute la question est de savoir si Shuttle pourra augmenter la puissance de ses alimentations externes afin d'en faire des machines dignes des joueurs que nous sommes. On n'épiloguera pas sur le fait que l'alimentation en question est énorme (mais vraiment) et qu'elle ne passera pas inaperçue à côté du boîtier...







Patch pour puce

Les fondeurs de processeurs réalisent assez souvent des optimisations minimes sur leurs CPU au fur et à mesure de leur production. Les possesseurs d'Athlon connaissent bien ces détails, les différentes révisions (appelées steppings) améliorant généralement la dissipation thermique. L'Athlon 64 va connaître dans quelques mois sa première révision (baptisée CG) et elle apportera quelques nouveautés au niveau du contrôleur mémoire. Tout d'abord une amélioration de la gestion des timings en mode 2T, pour maximiser les performances. Des améliorations prendront également place au niveau de la compatibilité : elle lève la restriction qui impose l'utilisation de barrettes identiques sur les slots 2 et 3 des cartes mère. La révision suivante, prévue pour 2005, apportera le support du Dual DDR en utilisant des barrettes de tailles et de marques différentes.

Édito

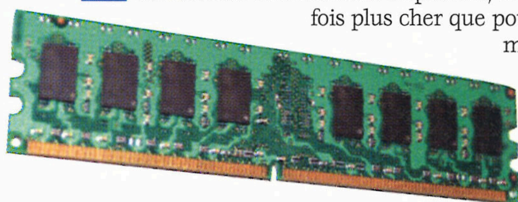
L'évènement majeur du mois, c'est l'arrivée du Pentium 4 « Prescott » chez Intel, qui visiblement fait des cachotteries à son propos. On en profitera aussi pour faire le point sur le bus PCI Express, la technologie qui va nous faire racheter des PC cette année, sans oublier de spéculer sur les prochaines cartes graphiques des deux frères ennemis. Hop, en route.

Par C_Wiz



Patience, ça finira par baisser

Une bonne nouvelle n'arrive jamais seule. Non seulement la mémoire DDR2 devrait être difficilement disponible, mais en sus, son prix sera très élevé : deux fois plus cher que pour la DDR traditionnelle. Ces nouvelles mémoires, qui ne devraient apporter qu'un gain de performance très relatif, seront utilisables sur certaines cartes mère i915 (ce chipset supportera les deux types de mémoire), et sur les i925X. Certes les prix de la DDR sont particulièrement bas en ce moment, mais ce n'est pas une raison...

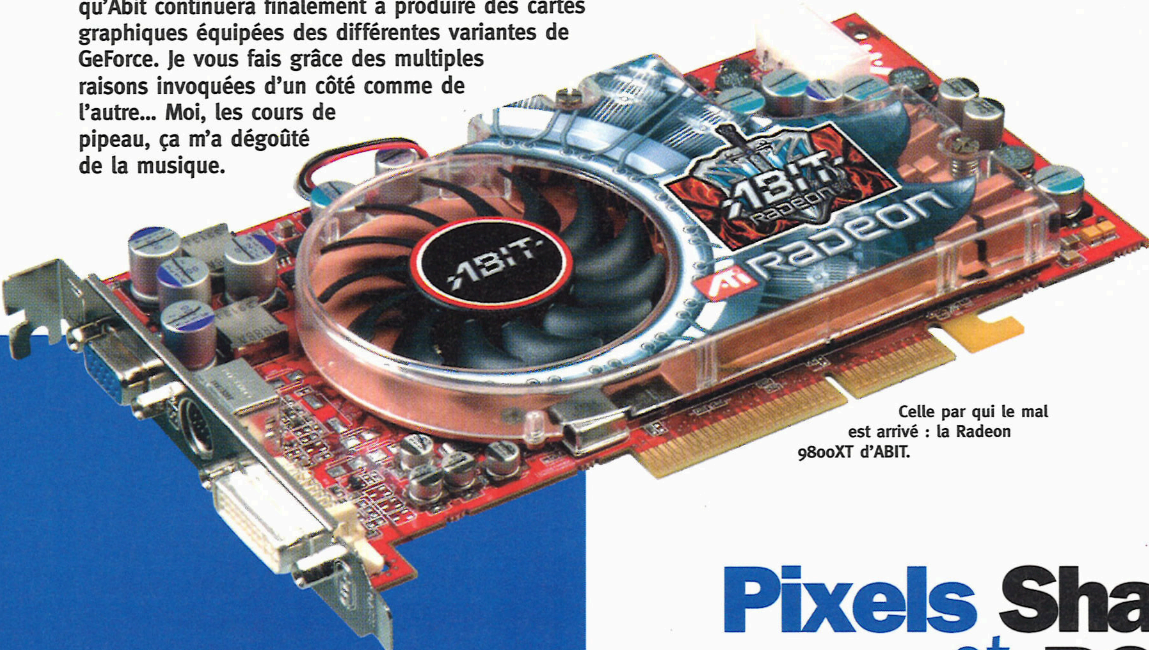


AMD voit vert

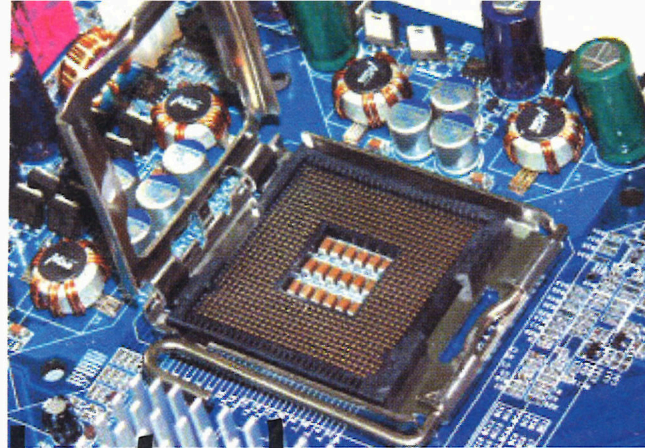
Non, je ne parle pas de leur logo ! Pour la première fois depuis de nombreux mois, AMD a enregistré un profit sur le dernier trimestre de l'année 2003. Les bonnes ventes des Athlon, particulièrement compétitifs en entrée et milieu de gamme y sont pour beaucoup, tout comme les ventes de mémoire flash. Sur l'année 2003, ce fondeur américain reste déficitaire à hauteur de 274 millions de dollars. Une broutille comparée au 1,3 milliard de pertes de 2002. Avec des Athlon 64 très compétitifs, et un Prescott qui n'a pas encore totalement convaincu, AMD pourrait bien confirmer la donne sur 2004 et engranger du profit. C'est tout le mal qu'on leur souhaite.

Je t'aime, moi non plus

Après nous avoir annoncé un divorce définitif avec Nvidia, Abit était revenu sur ses propos en annonçant que le partenariat continuerait uniquement pour les cartes mère. Le ridicule de la situation est désormais total, puisqu'on nous annonce aujourd'hui qu'Abit continuera finalement à produire des cartes graphiques équipées des différentes variantes de GeForce. Je vous fais grâce des multiples raisons invoquées d'un côté comme de l'autre... Moi, les cours de pipeau, ça m'a dégoûté de la musique.



Celle par qui le mal est arrivé : la Radeon 9800XT d'ABIT.

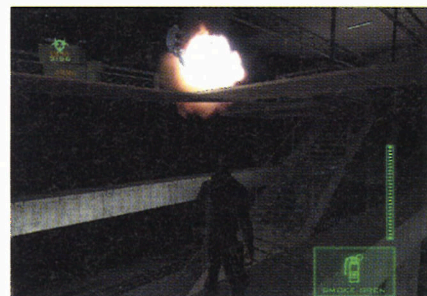


Intel, c'est Tejas demain

Ou presque. Alors que l'on n'a pas encore fini de décortiquer le Prescott, on parle déjà de son successeur, le Tejas. Ce qui devrait être la dernière évolution de l'architecture du Pentium 4 prendra le relais du Prescott au deuxième trimestre 2005, alors qu'il était initialement prévu pour fin 2004. Ce retard s'explique par celui qui a déjà frappé le Prescott et le fait que ce dernier a vu sa prévision de durée de vie allongée. Censé culminer à 4 GHz, il devrait finalement atteindre les 4,2 GHz avant de laisser la main à son successeur. Le Tejas utilisera, tout comme les prochains Prescott, le socket 775 et son système de contacts à plat. Dénommé Land Grid Array (LGA), il remplacera notre traditionnel système de broches. Outre faciliter la manipulation des processeurs, cette technologie a surtout pour but d'améliorer les contacts entre la carte mère et le processeur, un problème de plus en plus critique avec les montées en fréquence prévues par Intel.

Pixels Shaders 3.0 et PCI Express

Dany Lepage, développeur principal de Splinter Cell pour la branche québécoise d'Ubisoft, a donné son avis sur les deux normes qui vont bouleverser le marché de la carte graphique cette année lors d'une interview. Les Pixels Shaders 3.0 vont, d'après lui, apporter un gain de performances significatif grâce à l'implémentation des branchements dynamiques (paniquez pas, on vous expliquera bientôt). Autre information, il estime qu'ATI et Nvidia ajouteront une solution de calcul orthogonal, bien que ce ne soit pas prévu dans la norme (pareil, vous allez voir, tout va bien se passer). Il déclare que la seule chose manquante à cette version est un moyen d'effectuer des calculs d'éclairages réalistes. Pour rappel, tous les éclairages présents dans les jeux reposent sur des astuces (certains se souviennent peut-être du calcul d'ombre inversé de Carmack, dont Caféine nous avait parlé) (ndCaf : mais si, faites un effort). Pour le PCI Express, il ne faut pas en attendre un gain de performances, mais plutôt des améliorations au niveau de la répartition des calculs. Cette norme à forte bande passante bidirectionnelle (4 Go dans les deux sens) permettra de multiplier les interactions entre le GPU et le CPU pour certains calculs de collision, ou d'Intelligence Artificielle. O.K., c'est un peu obscur dit comme ça, mais préparez les aspros et on fera en sorte de vous expliquer tout ça dans les mois qui viennent. (ndCaf : respect total, il fait une news incompréhensible pour vous vendre les prochains mags. Ça c'est du marketing surpuissant. Clap clap).



Vision double

Il y a deux mois, je vous parlais du chipset Intel i915G qui, en plus d'intégrer une gestion (simplifiée) de DirectX 9, proposera l'affichage sur deux écrans. Intel compte même aller plus loin, puisque la firme de Santa Clara annonce qu'elle développe actuellement un pilote qui permettra l'affichage sur quatre écrans via l'utilisation conjointe d'une carte vidéo PCI Express. Ça nous ferait presque repenser au fameux surround gaming de Matrox, même si ici l'application sera purement bureautique.



La rançon du succès

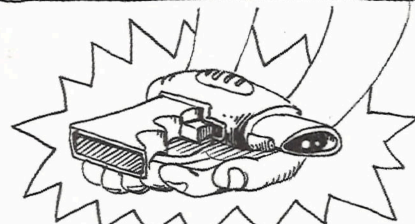
Les ventes d'écrans LCD ont été telles durant l'année 2003 que le prix des dalles de cristaux liquides a augmenté de près de 25 % par le jeu de l'offre et de la demande. La faute aux usines taïwanaises et chinoises qui n'arrivent pas à suivre la cadence effrénée des achats. De nombreux centres de production sont actuellement en construction afin de répondre à la demande, mais la pénurie pourrait durer jusqu'en milieu d'année. Si les prix de vente des écrans sont restés stables jusque-là, une augmentation n'est pas impossible dans les mois à venir, afin de compenser une nouvelle hausse qui pourrait atteindre 10 %. Les modèles 17 et 19 pouces seraient les plus touchés.

XGI aussi

Pendant qu'ATI et Nvidia préparent leurs armes lourdes, XGI travaille d'arrache-pied pour préparer les successeurs des Volari.
Ces derniers n'ayant pas trop convaincu (ndCaf : qu'est-ce qu'il est poli quand il veut), ils nous promettent une refonte complète de l'architecture.
Ah les promesses... Connus sous les noms de code XG45 et XG46, ces prochains GPU incluront le support des Pixels Shaders 3.0. Ils ne devraient pas faire d'ombre aux deux géants dans un premier temps, puisqu'ils ne sont prévus que pour le second semestre. XGI commence également la préparation du XG50 qui sera le premier GPU DirectX 10 de la marque. Il est annoncé pour 2005. Bon courage les gars.

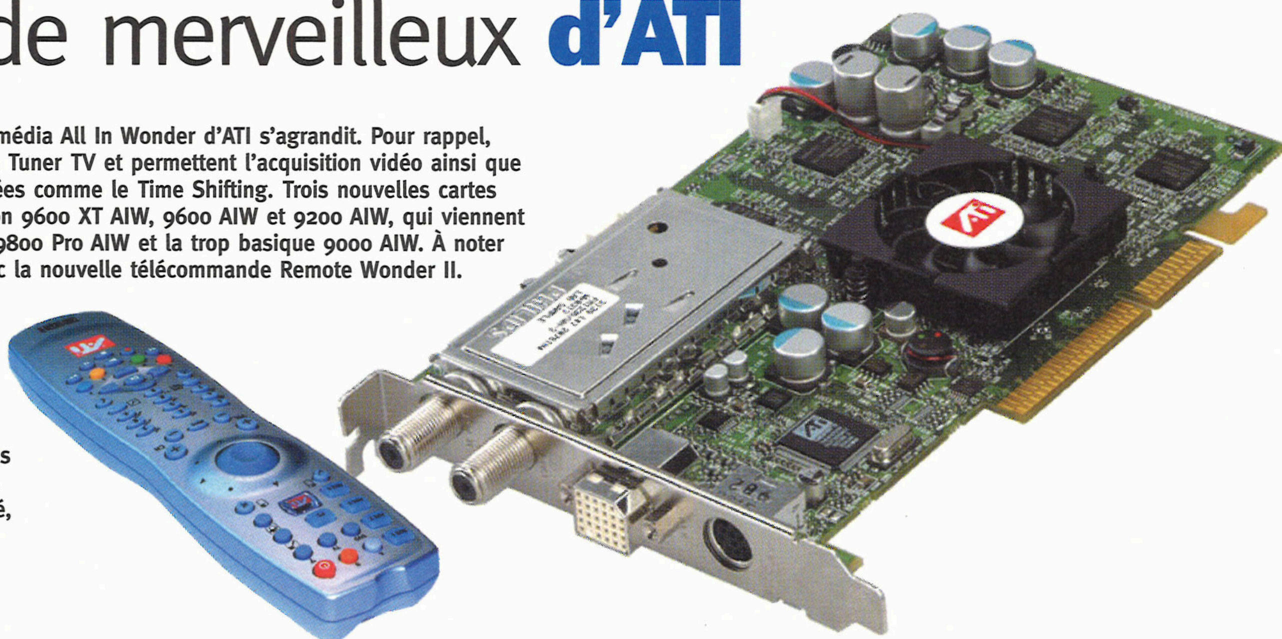
Doucement mais sûrement

Avec trois mois de retard, Microsoft a enfin mis à la disposition du grand public une version d'évaluation de Windows 64 bits. Pour rappel, cette mouture destinée aux possesseurs d'Athlon 64 et d'Opteron est capable à la fois de faire tourner des applications 64 bits, mais aussi des applications classiques grâce à la technologie Windows on Windows (WoW). Cette version d'évaluation n'est pas sans problème, le plus gros étant le manque de drivers, qui peut aller du port imprimante à tout autre périphérique qui sort de l'ordinaire. Pour un peu on se croirait sous Linux (ndCaf : il aime vivre dangereusement hein ?). Cette version permettra tout de même de tester les futures applications 64 bits, je pense notamment à la version dédiée d'Unreal Tournament 2004. Qui finira bien par sortir un jour...

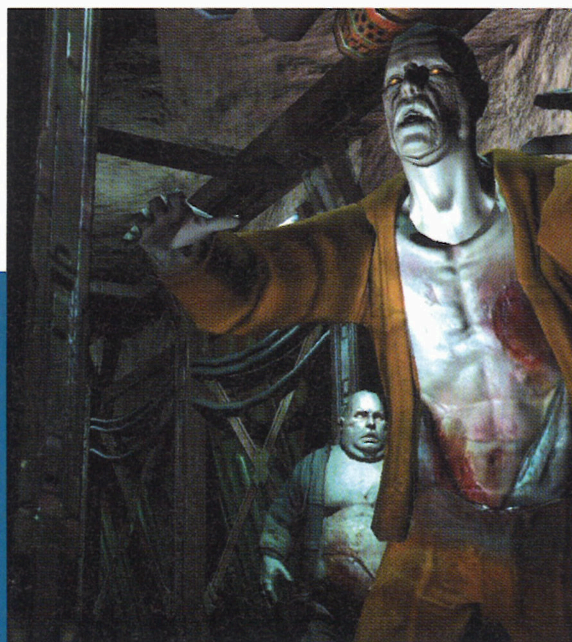


Le monde merveilleux d'ATI

La gamme de cartes multimédia All In Wonder d'ATI s'agrandit. Pour rappel, ces cartes disposent d'un Tuner TV et permettent l'acquisition vidéo ainsi que certaines fonctionnalités avancées comme le Time Shifting. Trois nouvelles cartes font leur apparition : les Radeon 9600 XT AIW, 9600 AIW et 9200 AIW, qui viennent s'intercaler entre la très chère 9800 Pro AIW et la trop basique 9000 AIW. À noter que la 9600 XT sera livrée avec la nouvelle télécommande Remote Wonder II. La 9600 se contentera de la première Remote Wonder et la 9200 utilise une méthode ultra-sophistiquée, assez différente des autres mais qui peut vous aider à perdre du poids : ça consiste à bouger ses fesses pour changer de chaîne. Un concept étrange, un peu osé, mais peu coûteux. Bravo ATI.



La cuvée GRAPHIQUE 2004



Il va en falloir du pipeline pour afficher Doom3 en profitant de tous les effets avec une vitesse décente.



L'année 2003 aura été violente dans le monde des cartes graphiques. Entre les guerres de performances sur les Pixels Shaders, les drivers qui trichent dans les benchmarks, et les optimisations sauvages, on aura eu droit à tout.

C_Wiz

Du côté du Canada, on savoure particulièrement la trêve hivernale. Et pour cause, ATI est repassé devant Nvidia sur le dernier trimestre de 2003 en termes de parts de marché. Pas de beaucoup, mais c'est bon pour l'ego. Le travail effectué sur les pilotes Catalyst ainsi que les performances solides des cartes y auront fait pour beaucoup dans le cœur des joueurs. Mais le monde des cartes graphiques est encore plus impitoyable que celui de Dallas : avec une nouvelle génération de processeurs graphiques par an, tout n'est qu'un éternel recommencement. Alors, que peut-on attendre de 2004 ? Ce n'est pas encore cette année que vous allez faire la paix avec votre banquier (je l'ai déjà dit mais j'aime bien retourner le couteau dans la plaie)...

J'ai la mémoire qui flanche

Première nouveauté, la GDDR3. Cette mémoire est en fait un dérivé de la DDR2 que l'on verra arriver sur nos cartes mère en cours d'année. Développée par Micron, elle a l'avantage d'avoir une consommation réduite, et de pouvoir monter très haut en fréquence. La bande passante ne fait cependant pas tout, les pipelines sont primordiaux, tout comme les Pixels Shaders. Pour la prochaine génération, tout le monde est d'accord sur la norme, ce sera la version 3.0 qui sera implémentée, avec une précision de 32 bits.

Conversion à deux points

Chez le Canadien, on ne cache pas ses ambitions : on veut dominer. Le futur haut de gamme, dénommé R420, disposera d'une bande passante deux fois supérieure à celle d'une 9800 par le biais de la GDDR3 (on parle de 40 Go/sec). Ce sera également le premier GPU haut de gamme d'ATI qui sera gravé en 0.13 micron. On se souviendra que les 9800XT n'étaient qu'en 0.15. Résultat, on retrouvera encore plus de transistors, puisqu'on



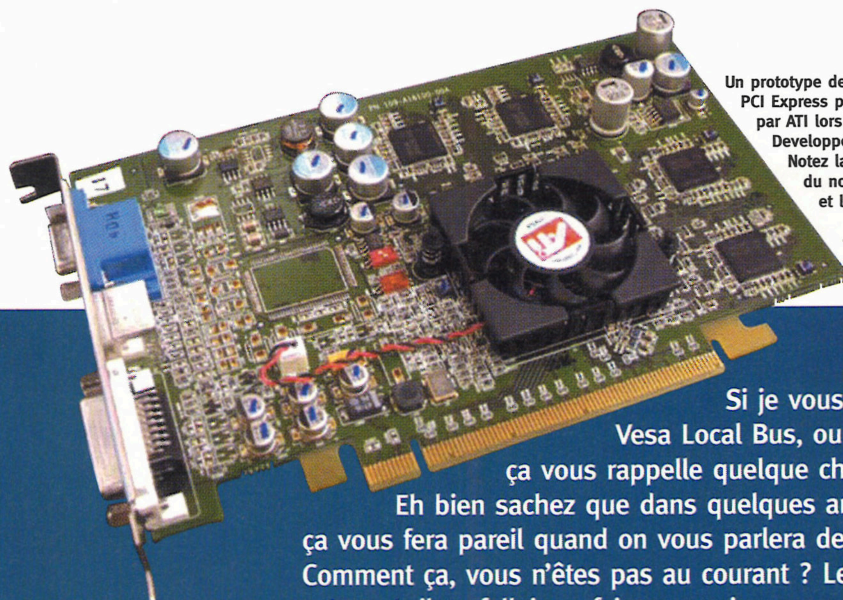
passe de 117 à 160 millions. Ça c'est pour l'AGP, car ATI compte lancer quasiment en parallèle le R423, qui ne variera que par son utilisation du PCI Express 16x. On restera prudent sur l'intérêt de la norme dans un premier temps.

Retour en (Ge)Force

Du côté de Nvidia, on veut effacer l'affront de 2003 en mettant les bouchées doubles. Le NV40 utilisera lui aussi de la mémoire GDDR3 pour maximiser la bande passante. Le nombre de pipelines restera inchangé, mais leur architecture a été totalement refondue. On se souvient de la configuration particulière des unités de calcul des pixels shaders qui a causé tant de problèmes aux caméléontophiles. Pour ce qui est du PCI Express, Nvidia ne voit pas l'intérêt de redévelopper une nouvelle version de son chip et utilisera un « pont » AGP vers le PCI Express. Une solution économique qui devrait avoir un impact quasi nul sur les performances.

Tout ça c'est pour le très haut de gamme, car les deux géants comptent bien lancer des déclinaisons de leurs architectures, disposant de 4 pipelines au lieu de 8. Ce sera les R380 et R370 chez ATI, on notera que ce dernier sera gravé en 0.11 micron. Une approche qui n'est pas sans rappeler celle des 9600. Chez Nvidia, on ne sait pas grand-chose, si ce n'est les noms de code respectifs : NV37 et NV39. La trêve n'aura été que de courte durée et les premiers coups de semonce devraient résonner vers avril.

PCI Express
LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

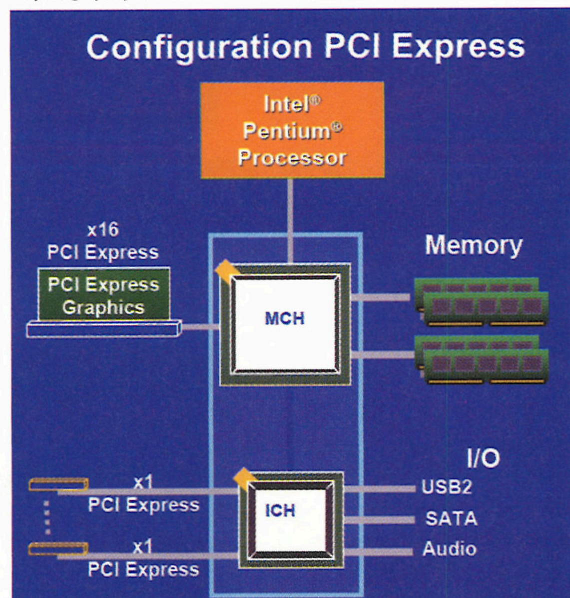


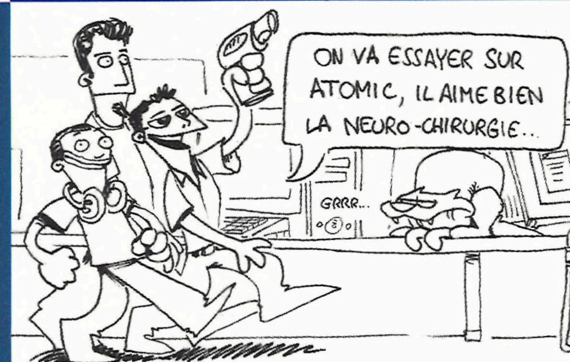
Un prototype de carte vidéo PCI Express présenté par ATI lors de l'Intel Developper Forum. Notez la longueur du nouveau port et les guides de fixation décalés.

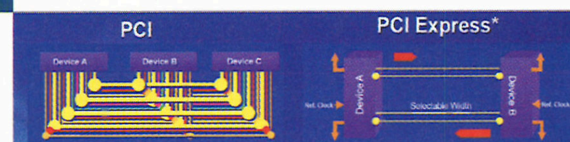
Si je vous dis Vesa Local Bus, ou ISA, ça vous rappelle quelque chose ? Eh bien sachez que dans quelques années ça vous fera pareil quand on vous parlera de PCI. Comment ça, vous n'êtes pas au courant ? Le PCI est mort, il va falloir se faire une raison.

C_Wiz

Exemple d'implémentation du PCI Express au sein des cartes mère. Le port graphique est relié directement au northbridge.



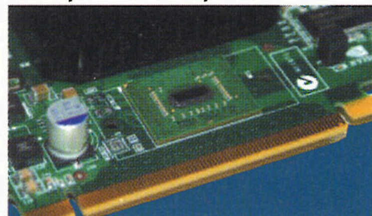




Comparaison directe entre PCI et PCI Express, la nouvelle norme permet de relier entre eux les périphériques beaucoup plus simplement qu'avant.

Pourquoi faire compliqué...

Pour éviter de développer des nouvelles versions de ses chips graphiques, Nvidia a annoncé que ses premières cartes PCI Express utiliseront un « pont », un petit chip qui convertira les signaux de l'AGP vers le PCI Express 16x. On pourrait se dire que forcément, ça va être moins bien qu'un vrai chip taillé pour le PCI Express. C'est en fait un faux débat, car le bus AGP n'est que très peu utilisé sur les chipsets actuels. Les prochains chips des deux géants changeront peut-être la donne, mais pour l'instant, la solution du pont a l'avantage d'être économique, pour des performances virtuellement identiques. Pas d'inquiétudes donc.



Après dix années de bons et loyaux services, le bus PCI se prépare à prendre place sur nos étagères dans la rubrique reliques. Mais il a de l'ego le bougre, alors il ne partira pas seul : il emporte dans sa chute le bus AGP. Enfer et damnation ! Mais qu'allons-nous devenir ? Le suspens est insoutenable.

Un bus pour les gouverner tous

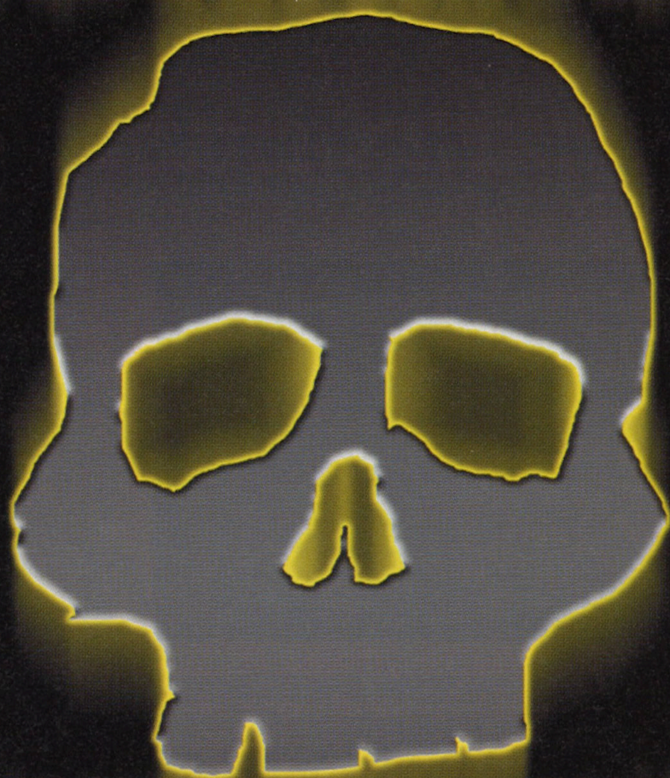
Bien entendu, un remplaçant est sur les rangs, au nom évocateur de PCI Express. Allez, un poil de technique. La grande force de cette nouvelle norme, c'est sa bande passante colossale par broche : 100 Mo/seconde. C'est juste 50 fois mieux que le PCI actuel pour les curieux. Et ce sont des bus point à point. Je traduis : il faut moins de connectiques et c'est plus facile à câbler. Résultat, les coûts de fabrication des cartes mère sont réduits. En voilà une bonne nouvelle. Reste à voir si ça se traduira par une baisse des prix.Le gros problème du bus PCI est qu'il partage sa bande passante avec tous les périphériques connectés. Et avec 133 Mo/seconde, on est très vite limité. Plus de problèmes avec PCI Express, car chaque port dispose de sa propre bande passante de 250 Mo/seconde.

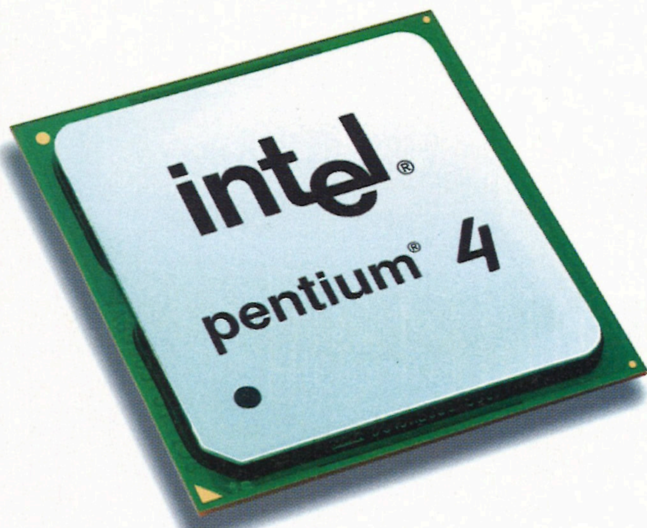
Chère compatibilité

PCI Express ne fait pas table rase : il est compatible PCI. Ce qui veut dire que l'on va voir débarquer des cartes mère hybrides disposant de ports PCI et PCI Express. Pour l'AGP, c'est plus délicat : acheter une carte mère PCI Express voudra dire changer de carte graphique. Je connais deux constructeurs qui se frottent déjà les mains, les fourbes. Les nouvelles cartes graphiques utiliseront une version dopée du PCI Express, dénommée PCI Express 16x. Avec 4 Go de bande passante, on double les performances de l'AGP 8x.

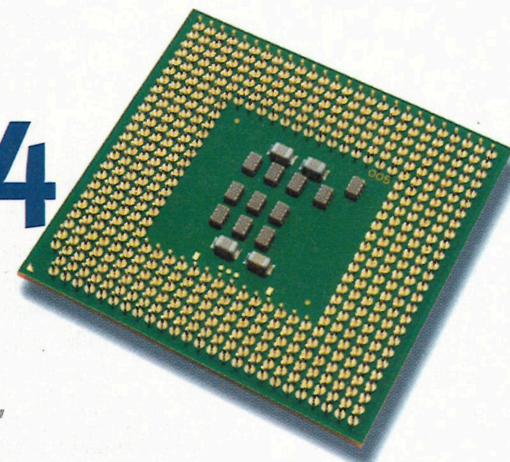
Où sont les cartes ?

Elles arrivent. Les premières cartes mère à débarquer sur le marché seront les VIA PT890, suivies de près par les i915 et i920X d'Intel, toutes pour Pentium 4. VIA et Nvidia ont également dans leurs cartons des déclinaisons pour les Athlon 64, mais il faudra attendre les premières cartes graphiques PCI Express avant de pouvoir en faire quelque chose. Bourré de bonnes intentions, PCI Express est une norme d'avenir qui va résoudre les problèmes de bande passante de nos périphériques. La mise à jour reste réservée à ceux qui veulent remplacer complètement leurs PC. Pour les autres, pas besoin de se ruer dessus. On attendra les premières cartes graphiques taillées réellement pour avant de se faire une idée de l'intérêt de tout ça, pour nous les joueurs.





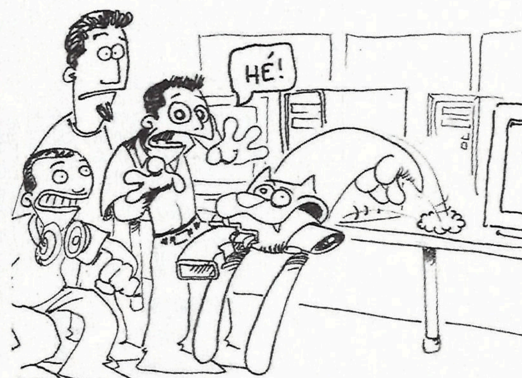
Intel Pentium 4 3.2E



Erreurs de jeunesse

Les mois se suivent et les processeurs s'enchaînent. Après avoir passé en revue dans le numéro de février la gamme Athlon 64, c'est au tour du dernier bébé d'Intel de venir jusqu'à nous. Une nouvelle révision du Pentium 4 qui nous réserve quelques surprises.

C_Wiz

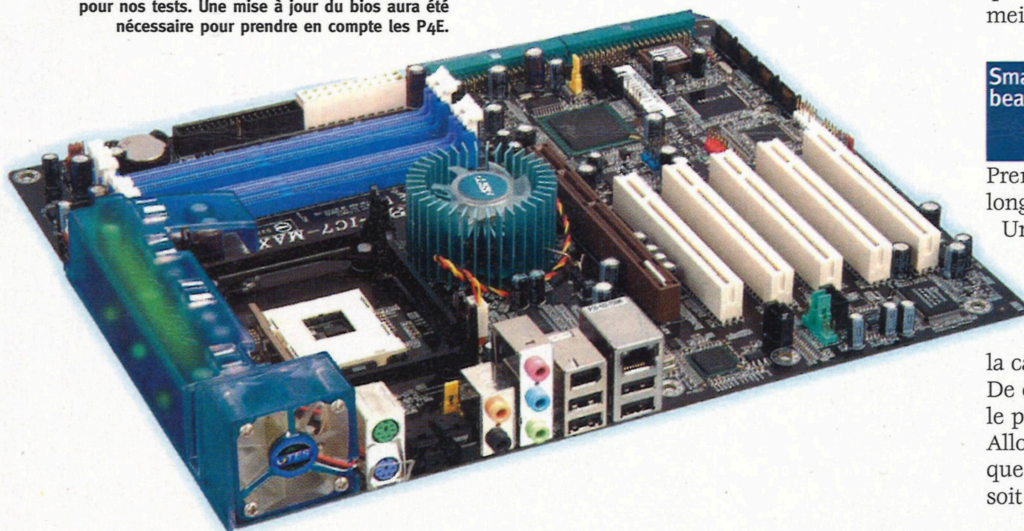


Trois ans après l'introduction de son processeur phare, Intel nous présente avec trois mois de retard la troisième révision majeure de son Pentium 4. Oui, ils aiment bien le chiffre 3. Au programme, 125 millions de transistors (contre 55 pour le P4C), une finesse de gravure descendue à 0.09 micron, ainsi qu'un doublement de la taille du cache. Mais le P4E (plus connu sous le nom de Prescott) ne se résume pas qu'à cela : Intel a fait un certain nombre de choix importants qui influent directement sur les performances. Pour le meilleur et pour le pire.

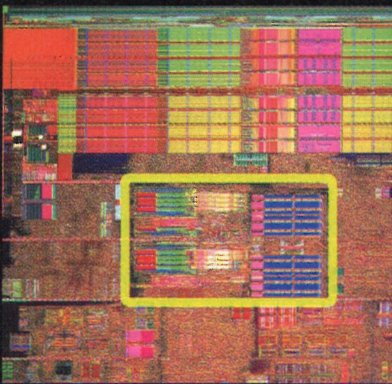
Small is beautiful

Le pipeline joue un rôle considérable dans nos processeurs modernes. Pour rappel, il sert à stocker les instructions qui vont être décodées puis exécutées par le processeur. Premier problème à surmonter pour le P4E : la longueur du pipeline qui passe de 20 à 31 étapes. Une augmentation colossale, qui donne le vertige lorsqu'on sait qu'un Athlon 64 n'en comporte que 12. L'allonger permet de découper plus finement les étapes de décodage et ainsi de les optimiser une à une. L'intérêt ? Cela détermine la capacité d'un processeur à monter en fréquence. De ce côté, pas de doute, le Prescott a de la marge sous le pied.
Allonger le pipeline n'a pas que des avantages : pour que le processeur soit efficace, il faut que le pipeline soit toujours rempli. Et qu'il le soit correctement :

L'Abit IC7-MAX3 a servi de carte mère de référence pour nos tests. Une mise à jour du bios aura été nécessaire pour prendre en compte les P4E.

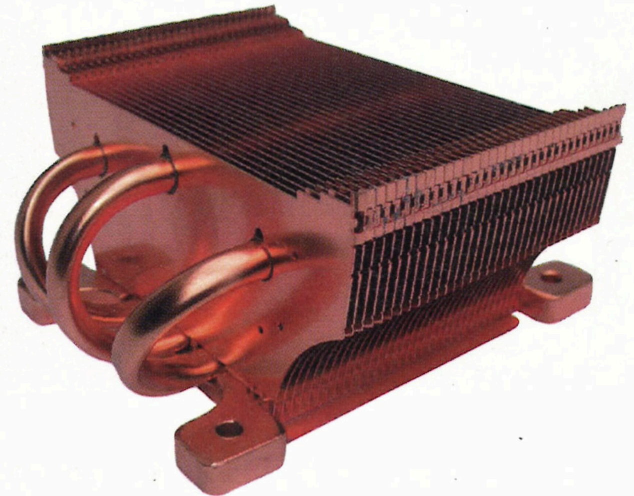


Mais que cache Intel ?



J'ai encadré en jaune les deux unités d'exécution du P4E. Remarquez la symétrie parfaite, et la présence de deux caches de niveau 1 sur la droite du cadre, en bleu.

Le Prescott est un petit cachottier, c'est certain. Rappelons les faits : le Northwood est composé de 55 millions de transistors, contre 125 pour le Prescott. L'ajout des 512 Ko de cache ne joue que pour 28 millions, ce qui nous laisse 42 millions de transistors dans le vent. La question est donc de savoir à quoi ils servent. On sait une chose, la technologie « Lagrange » d'Intel, qui servira de base à la technologie de sécurité de Microsoft anciennement nommée Palladium est de la partie, mais elle ne joue que pour quelques millions de transistors. Et est inactivée. Alors à quoi sert le reste ? Vous pouvez voir à côté de cet encadré une illustration du core du Prescott. J'ai entouré sur la photo deux zones apparemment identiques. Ces zones représentent les unités d'exécution. Bien entendu, il ne devrait y en avoir qu'une seule, et à la vue des benchs une des deux n'est pas utilisée. Alors à quoi sert vraiment cette unité ? Une nouvelle version « doppée » de l'HyperThreading ? Ou est-ce la fameuse unité de calcul 64 bits que les patrons d'Intel commencent à évoquer du bout des lèvres ? Nous n'avons pas la réponse, et Intel refuse catégoriquement de communiquer sur le sujet. On peut cependant supposer que ces nouvelles fonctionnalités, si elles sont activées un jour, ne le seront qu'avec un futur socket et un futur chipset.



Les 500 grammes de cuivre du Thermalright SP-94 n'auront pas été de trop pour refroidir le P4E.

Je dissipe, tu dissipes, il dissipe...

La transition de la gravure en 0.13 micron vers le 0.09 devait théoriquement amorcer une réduction de la dissipation thermique. En pratique, le processeur que nous a fourni Intel s'est montré très chaud, dépassant allégrement les 65 degrés en pleine charge en utilisant le ventilateur Intel. Ce qui n'est pas sans rappeler les débuts du 0.13 chez eux. Paradoxalement, le P4E montre des propensions à l'overclocking particulièrement intéressantes : à l'aide d'un radiateur Thermalright SP-94, j'ai facilement atteint les 3,8 GHz, ce qui montre le très fort potentiel de montée en puissance du Prescott. On attendra la disponibilité effective de ces processeurs pour juger de leur dissipation réelle, il est fort probable que celle-ci s'améliore avec le temps.



3,8 GHz en augmentant légèrement le voltage. Le potentiel de montée en puissance du Prescott est indéniable.



les processeurs doivent essayer de deviner quelles seront les prochaines instructions à être exécutées afin de remplir le pipeline. Plus il est grand, et plus la tâche est ardue. Et en cas d'erreur, il faut le vider entièrement avant de reprendre. Du temps perdu qui ralentit l'exécution des applications.

Patches en tout genre

Intel est bien conscient de ces problèmes et a décidé de les pallier en améliorant certaines parties de son architecture Netburst. La prédiction de branchement, la partie du processeur qui parie sur les prochains morceaux de codes qui devront être traités a été rendue plus efficace, offrant des gains de plus de 50 % dans certaines situations. De même le Scheduler, qui détermine la priorité lors de l'exécution de multiples tâches, s'est vu remanié. Les unités de calcul ont également été refondues. Pour rappel, le Pentium 4 dispose de deux unités basiques capables d'effectuer très rapidement les opérations les plus simples, et d'une unité complète, plus lente, qui effectue le reste. Les unités simples traitent désormais de nouvelles opérations comme les multiplications d'entiers. Des petites améliorations qui compensent en partie l'élongation du pipeline.

Cache à l'eau

Les choses se corsent un peu lorsque l'on parle des caches mémoire inclus dans le processeur. Leurs tailles respectives ont été doublées, passant à 16 Ko et 1 Mo en



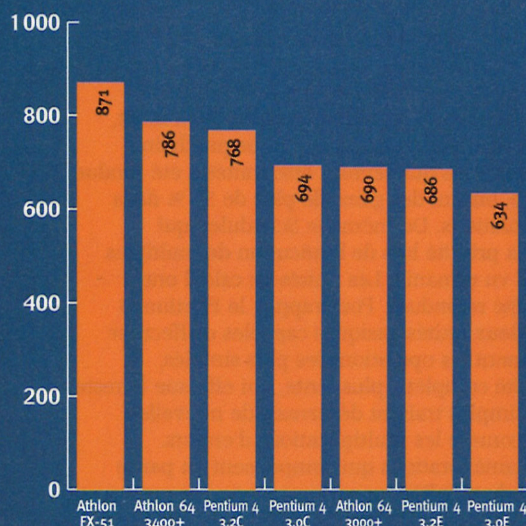
La présence des instructions SSE3 est bien détectée sous Windows.

SSE3, le retour du fils de la vengeance

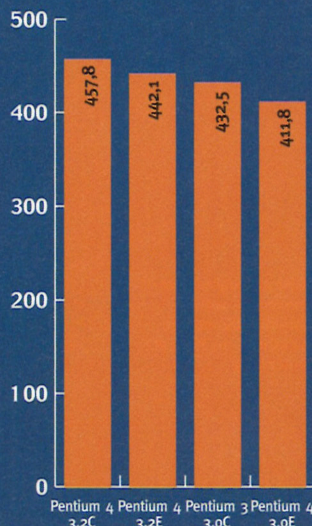
Le P4E accueille de nouvelles instructions dédiées aux opérations mathématiques. SSE et SSE2 sont utilisées dans les drivers graphiques, certains jeux, et surtout les applications de création de contenu. SSE3 continue sur la lancée en offrant treize nouvelles instructions particulièrement intéressantes comme la multiplication de coordonnées 3D. Quelque chose qui réjouira particulièrement les développeurs de jeu. Tim Sweeney, le bien connu développeur d'Unreal s'est d'ailleurs félicité de cet ajout qui devrait par exemple permettre d'améliorer la rapidité des détections de collision.

Bien entendu, il faudra pour que ces instructions soient mises en œuvre que les programmes soient compilés et optimisés pour les prendre en compte. Un processus qui, sur la durée, sera payant pour Intel, SSE et SSE2 étant particulièrement bien utilisés dans certaines applications-clés. Deux instructions cependant poseront plus de problèmes : elles permettent de contrôler l'HyperThreading afin d'en optimiser l'utilisation, un autre problème courant que rencontrent les développeurs de jeux. Mais pour qu'elles soient opérationnelles, il faudra un patch de Windows...

3D Mark2003 / Test CPU



Quake III 1.31 / Demo4



lieu et place des 8 Ko et 512 Ko du Northwood. Une bonne chose sur le papier, l'augmentation de la taille du cache impactant positivement sur les performances. En pratique, c'est beaucoup plus délicat : lors de nos tests nous avons remarqué que les temps d'accès à la mémoire cache ont copieusement augmenté, par un facteur 2. La bande passante mémoire vers le cache est également réduite de 20 % en écriture à fréquence égale par rapport à un P4C. S'il y a un coupable à blâmer pour les performances, ce sera clairement le cache.

Le Pentium 4, cet inconnu Car pour les joueurs que nous sommes, le P4E est, sous sa forme actuelle, plutôt décevant. Quake III qui a toujours été extrêmement favorable aux Pentium 4 montre une baisse de performances de 4 % à fréquence égale par rapport au P4C. Une tendance qui se confirme avec Unreal Tournament ou Splinter Cell. Plus inquiétant, certains jeux connus pour être très dépendants du processeur, comme Sim City 4 ou Commanche 4, perdent jusqu'à 10 % de performances. Les optimisations présentées par Intel montrent leurs limites et ne compensent pas les faibles performances du cache. Il n'y a guère que dans Warcraft III que l'on mesure une petite amélioration. Côté applications, c'est



la même chose : PC Mark 2004, Winrar 3, ou l'encodage vidéo montrent des écarts de performances aux alentours de 3 à 5 % en la défaveur du P4E. On notera tout de même que l'écart tend à se réduire légèrement avec l'augmentation en fréquence du processeur. Cela peut s'expliquer en partie par la latence du cache qui se trouve peu à peu compensée par l'augmentation des fréquences. En clair, le Prescott aura besoin d'un peu de temps pour prendre son envol.

Une architecture taillée pour l'avenir À la vue de ces chiffres, certains se demanderont peut-être ce qui a poussé Intel à proposer dès aujourd'hui cette nouvelle architecture. On peut légitimement se demander si la firme de Santa Clara n'aurait pas gagné à attendre la sortie de son futur socket (et accessoirement de son futur chipset) pour dévoiler le P4E. Plus troublant encore, la très forte dissipation thermique du processeur, intimement liée au nombre faramineux de transistors. Un paradoxe lorsque l'on sait qu'un tiers de ceux-ci sont actuellement inutilisés. Sachant que le socket 478 est en fin de vie, il est très délicat de conseiller le P4E à quiconque. Seuls les overclockeurs fortunés qui aiment expérimenter avec les dernières nouveautés y trouveront leur compte. Les autres se rabattront sur les P4C traditionnels, ou attendront patiemment l'arrivée des deux nouveaux sockets d'AMD et d'Intel, prévus pour le 29 mars, pour un deuxième verdict.

top HARD

Le printemps n'est pas encore là, mais ça ne m'a pas empêché de faire du grand ménage dans le Top. Exit les modems 56k dont le haut débit (et l'absence d'évolution) aura eu raison, et bienvenue aux mini-PC, de plus en plus attrayants pour pas mal de joueurs vu leur rapport puissance/taille. Du côté des baisses de prix, il y en a pour tous les goûts, des processeurs aux cartes son, en passant par les cartes graphiques. Tout ça risque de vous pousser au crime, désolé. Ce n'est pas encore ce mois-ci que vous ferez la paix avec votre banquier. C_WIZ

Le processeur

La sanglante baisse de prix des Pentium 4 est enfin arrivée et ceux qui espéraient passer au Prescott se contenteront des derniers P4C, plus rapides, et qui dissipent surtout beaucoup moins de chaleur. Pour ceux qui sont prêts à attendre un peu, les grosses mises à jour se feront d'ici deux mois avec les Sockets 775 chez Intel, et 939 chez AMD. Sachez-le, les sockets actuels sont en fin de vie. Mais au final, est-ce réellement si important ? En attendant, le P4 3,2C rentre dans le Top, et le 2,8 prend la place du 2,6 GHz.

Config 1 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), environ 75 euros TTC
Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), environ 130 euros TTC, ou Intel P4 2,8C GHz, environ 200 euros TTC
Config 3 : AMD Athlon 64 3000+ (2,2 GHz), environ 210 euros TTC, ou Intel P4 3.2C GHz, environ 300 euros TTC

Le lecteur de DVD

Vous l'avez réclamé, il est enfin là, le DVD qui remplace les deux CD-Rom de Joystick. Alors si ce n'est pas encore fait, on investit dans un lecteur de DVD, d'autant que les prix sont on ne peut plus bas. Joignez-vous à moi, et éradiquons tous ensemble les lecteurs de CD-Rom de la surface de la planète !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

La carte mère

Suite à quelques problèmes de bande passante liés aux chipsets nForce 3, j'ai décidé de les retirer du Top en attendant de nouvelles versions. Le choix qui va bien pour les Athlon 64 en ce moment reste donc le KT800 de VIA. Les fans de la marque taïwanaise se réjouiront également de la disponibilité effective (bien que tardive) de la PT880 que j'avais testée dans le numéro de janvier. Pour rappel, cette carte est en compétition directe avec l'i875 pour un prix bien inférieur.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC
Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC/MSI PT880 (VIA PT880/Socket 478), environ 110 euros TTC
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 180 euros TTC ou MSI K8T Neo FIS2R (VIA KT800/Socket 754), environ 165 euros TTC

La carte vidéo

Quelques petites baisses sur les cartes graphiques, en voilà une bonne nouvelle. Les prix devraient continuer à chuter d'ici au mois de mai où seront annoncées les nouvelles générations. Évitez pour l'instant les modèles pourvus de 256 Mo de RAM, beaucoup plus chers, parfois plus lents, et surtout complètement inutiles pour les jeux du moment.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 128 Mo AGP 8x, environ 100 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 150 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 220 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 270 euros TTC ou ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 300 euros TTC

La RAM

Le prix de la RAM reste stable ce mois-ci, ce qui est une bonne nouvelle. Bien entendu, Dual DDR pour tout le monde (sauf l'Athlon 64), donc on prend des barrettes identiques pour une compatibilité maximale. Attention aux barrettes PC3500, 3700 voire même 4400, dont l'intérêt est nul si vous ne faites pas d'overclocking. Aucun chipset ne supportera officiellement ces vitesses, il faut donc se faire une raison. La PC3200 restera le choix de rigueur une bonne partie de l'année, en attendant que la DDR2 décolle, ce qui risque de prendre un certain temps...

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 80 euros TTC
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200, environ 160 euros TTC

Le mini-PC

Faciles à placer dans le salon ou à transporter en LAN, les mini-PC sont à la mode. Bien entendu leur prix est élevé, mais il faut prendre en compte la totalité des périphériques qu'ils intègrent. On ouvre le bal ce mois-ci avec le MSI 180 testé le mois dernier qui est un excellent choix pour les plates-formes Athlon, et le Shuttle SB65G2 côté Intel. Du coup, on ne parle pas vraiment de config 1 et 2 ici.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3), environ 380 euros TTC
- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478), environ 370 euros TTC

La carte son

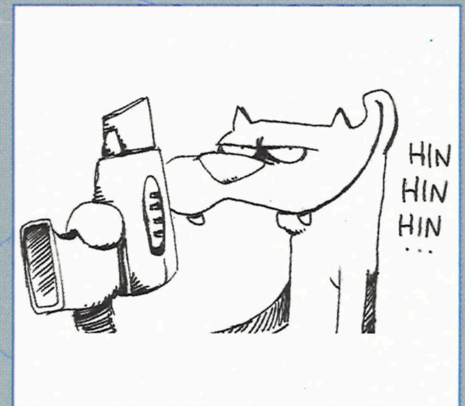
En attendant les nouvelles puces audio d'Intel et de VIA qui seront intégrées sur les i915 et PT890, il faut se rendre à l'évidence : les chips qui sont actuellement intégrés aux cartes mère sont loin d'être au top même si ça reste suffisant pour pas mal de monde. On reste sur les valeurs sûres, avec les Creative, et une petite préférence pour les TerraTec pour la qualité de leurs sorties audio. On remarquera que le prix de l'Audigy Player a bien fondu depuis le mois dernier, ça sent le destockage et c'est le moment d'en profiter.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 50 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 50 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 100 euros TTC/ SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC

Le disque dur

La transition de l'IDE vers le Serial ATA suit son cours, les prix sont de plus en plus proches pour ne pas dire équivalents, et l'on profite de tous les avantages de la nouvelle norme, avec en tête les câbles extra-fins qui évitent les échauffements au sein des machines. Pour les performances, on se tournera vers les modèles disposant de 8 Mo de cache, et les plus téméraires goûteront aux joies du RAID pour maximiser les performances. La série du moment reste la 7K250, en version IDE ou Serial ATA pour les performances brutes.

Config 1 : 40 Go (7 200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 70 euros TTC
Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min, cache 8 Mo), environ 100 euros TTC



La carte réseau

Connexion haut débit ou réseau local, la carte réseau reste incontournable dans les PC. Bien entendu, les cartes mère présentes dans le Top incluent toutes un port Ethernet, la carte supplémentaire sera réservée à ceux qui cumulent le réseau local avec le haut débit. Au passage, une petite astuce pour ceux qui ne veulent relier que deux machines en réseau : pensez au Firewire. Un câble entre les deux PC, et l'on dispose d'un réseau 400 Mbit/s. Et Windows XP gère ça comme un chef, que demander de plus !

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 40 euros TTC



Le moniteur

Les modèles LCD 17 pouces poursuivent leur percée, et leurs prix continuent à dégringoler doucement. Bien entendu, pour le même prix, on peut se payer un 19 pouces de qualité, voire un 22 pouces. Tout est une question d'appréciation personnelle... et de place disponible sur son bureau ! Avouez qu'un moniteur LCD, ça fait moins mal au dos à trimballer dans les LAN.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 380 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 450 euros TTC, 17 pouces LCD Hercules Prophetview 920 DVI, environ 480 euros ou encore 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 610 euros TTC

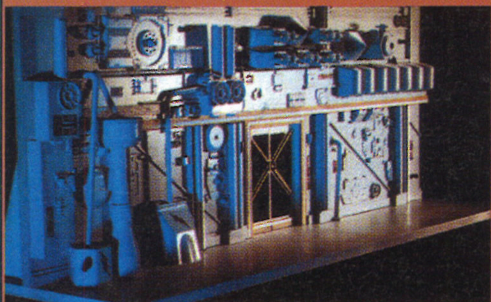
ET POKE ET PEEK

Pas de texte sur la tranche à l'époque du n°47, c'était carrément sur la couv' que l'équipe se défoulait. Ce coup-ci avec un petit délire Comment/No comment. Hep, Rustine, on pourrait refaire ça un jour ? Non ? Rohhh bon.



Le rédac' chef le disait lui-même dans l'édito de mars 94 : février/mars, y'a pas de jeux. Dix ans plus tard c'est pareil… Alors, ils avaient composé un bon petit dossier sur les techniques du jeu vidéo, « Les outils de la création » : fond bleu, rotoscoping, 3D Studio et autre Silicon Graphics. Ça serait sympa de refaire le point sur tout ça maintenant, non ? On n'enverrait

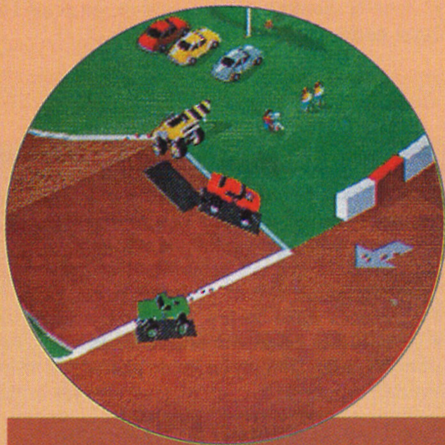
La French Touch de l'époque, c'était de monter des décors avec des fonds de poubelles, pour les scanner ensuite. Ca se fait encore ça ?



pas Atomic, lui c'est plutôt les outils de la destruction… Non, pas moi non plus, j'y comprends rien à la technique. En même temps, M'sieur Desangles remarquait aussi qu'un des meilleurs produits du mois était Skidmarks, un jeu de petites bagnoles sur Amiga, programmé en Blitz Basic2. Et c'est vrai qu'il était bon ce petit jeu, même si je perdais tout le temps. Benjamin, si tu me lis, sache que j'aurais ma revanche un jour ! Et à Ebonstar aussi. Dans le reste des tests, il y a de tout : Perihelion, un jeu de rôle moyen qui



O.K., la créativité en a pris un coup, mais je préfère les Argonians réalistes.



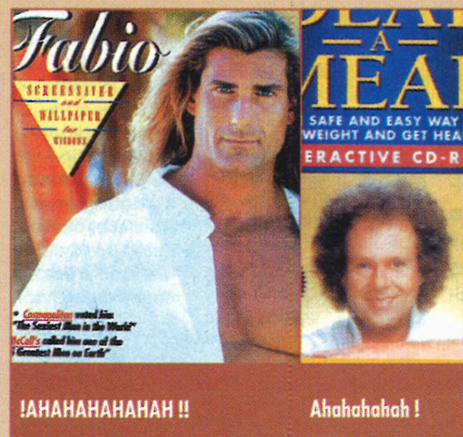
Des jeux comme Skidmarks, on en trouve des tonnes maintenant sur le Net, et gratos en plus. Mais pfiou, il était bien celui-là.

m'avait déçu, plein de jeux de plates-formes sans grand intérêt même pour l'époque, et… ah tiens, The Elder Scrolls Arena ! Oui, le premier de la série. Même si Daggerfall a plus marqué les esprits deux ans plus tard, Arena posait les bases d'une recette encore utilisée aujourd'hui dans le dernier épisode : un grand territoire de jeu, des combats temps réel pas géniaux, la création de sort exhaustive, et une ambiance de liberté sans égale. Dans un petit coin de la carte, on voit le territoire de Morrowind, la patrie des Elfes noirs. L'île et son volcan doivent bien représenter un dixième de la carte totale. Heureusement, il y avait une fonction auto travel à l'époque.

« JE DÉTESTE LES CUISSES DE CRABE » (Lord Casque Noir)

À côté du courrier des lecteurs, un petit texte de Seb (pourtant déjà parti de la rédac) introduisait les prémisses de la phrase à la con du mois : une pleine page de perles en direct de la rédac. Je ne résiste pas à l'envie de vous faire profiter de ma sélection : « T'as pas une info de presse, genre Ishar ? / Hein ? Quoi ? Jean Richard ? » (Moulinex et Claude) ; « Faites gaffe les mecs, l'escalier il est en panne » (Greg, ex-Joypad) ; « J'étais à la cantine d'Antenne 2 hier midi. Ils se gênent pas là bas, c'est des porcs, j'ai vu Marie-France Cubbada se gratter les couilles » (Lord Casque Noir). Et pour finir de se marrer, un passage par la rubrique News CD-Rom, qui recelait des trésors cachés de débilité à cette grande époque du tout et n'importe nawak sur galette interactive multimédia. Un jeu de 18 Mo sur un CD de 600 Mo, des compilations de démos, du clipart inutile, etc. Pas de soft de « charme » ce mois-ci, donc pas de bonne paire de seins à mater dans les pages de Joy. Ouf sauvé ! Il y a toujours la pub pour les compilations X Amiga, page 84. En revanche, on avait droit aux recettes diététiques de Richard Simmons et à « l'homme le plus sexy du monde » (www.fabioifc.com). Que du bonheur ! Alors Rustine, qu'est ce que tu penses de Fabio, hein ? (ndsr : Oh mais Fumble, tu sais bien que je préfère ta coiffure et ton… torse musclé).

FUMBLE

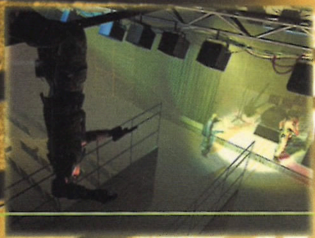


!AHAHAHAHAHAH !! Ahahahahah !

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW









Votre meilleure arme : agir dans l'ombre











www.splintercell.com



UBISOFT

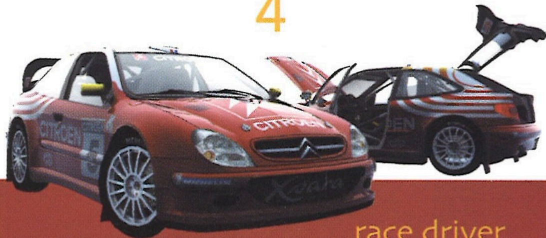
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

156 FÉVRIER 2004



colin mcrae rally 04



race driver 2

Dossiers : Les mystères de la 3D - Consoles et PC : les liaisons dangereuses

Tests : Afrika Korps vs Desert Rats, Legacy of Kain : Defiance, Etherlords II, Gothic II, X2 The Threat







BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

1 ❑ **2 ans/22 nos** de Joystick - **78€**

au lieu de ~~143€~~ [1], soit **10 mois de lecture gratuite !**

+ DE 45% DE RÉDUCTION

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

2 ❑ **1 an/11 nos** de Joystick - **41,90€**

au lieu de ~~71,50€~~ [1], soit **4 mois de lecture gratuite !**

+ DE 40% DE RÉDUCTION

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° ____ ____ ____ ____ Expire le : __ __

Nom : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

Ville : ______________________ Code postal : _____

Date de naissance : __ __ 19__ Tél : ______________________

e-mail : ______________________________

Date et signature obligatoires :

ST556

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2004. Par défaut vous serez abonné à la version CD.
Pour la Belgique, nous téléphoner au : 02 556 41 40 (N° en Belgique)
Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cba.fr.
(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.